D 8,90 € | A 9,90 € | CH 14,20 SFR | Be/Lux 9,90 € | I/SK 11,50 €

Special:
Audiokabel – 8 Praxistipps

Zu gewinnen:
Orchestral Tools Drones by Alexander Hacke

KEYS.DE

KEYS

04
April 2023

Magazin für Musik und Computer

B 10227 E

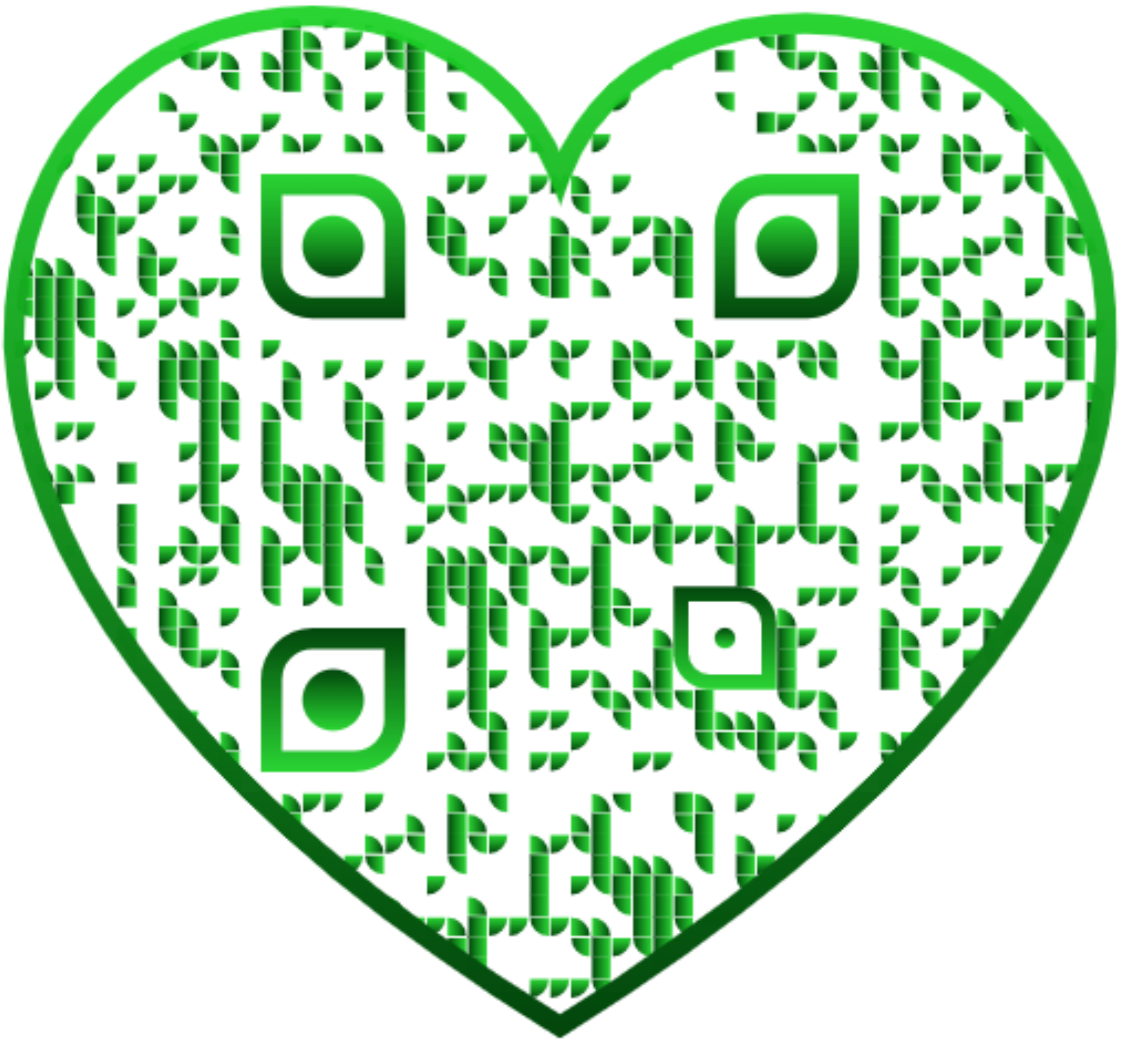
QR-Codes im Heft!
Scannen, reinhören, herunterladen: Software, Video-Tutorials und Sounds

Jede Menge Content zum Herunterladen
Synthesizer, Sample-Packs, Audio-Demos und Video-Tutorials

- **Rival Consoles**
  KI und Katharsis

- **Arturia Pigments 4**
  Einer für alles?

Digital und organisch
Akustische Instrumente als Software



Multitrack-Recorder der neuesten Generation

Portacapture X8

Entdecken Sie den feinen Unterschied bei der Erstellung hochwertiger Inhalte

Wer regelmäßig unterwegs neue Audioinhalte kreiert, hat keine Zeit für lange Vorbereitungen. Und die Tonqualität muss höchsten Ansprüchen genügen, wenn Produktionen erfolgreich sein sollen. Mit dem **Portacapture X8** von Tascam gelingen erstklassige Aufnahmen jetzt noch einfacher. Dank seiner App-ähnlichen Bedienung über den großen Farb-Touchscreen lässt sich dieser Feldrecorder der jeweiligen Situation schnell anpassen, um bis zu sechs Einzelsignale plus eine Stereomischung mit beeindruckender 32-Bit-Fließkommaauflösung aufzuzeichnen. Nutzen Sie dabei den eingebauten Mixer samt EQ, Dynamikbearbeitung und Effekten oder verwenden Sie später den USB-Modus, um das Material auf einem Computer verlustarm aufzubereiten oder direkt ins Internet zu streamen.

Portacapture X8 – macht den Unterschied aus.

AK-BT1
Optionaler Bluetooth-Adapter zur Fernbedienung über iOS-/Android-Mobilgeräte

Recording-App auf dem Touchscreen auswählen und loslegen!

TASCAM Division | TEAC Europe GmbH
Bahnstr. 12 | 65205 Wiesbaden | Deutschland | Tel. +49 (0) 611 71580 | www.tascam.de
© 2021 TEAC Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Änderungen an Konstruktion und technischen Daten vorbehalten.

TASCAM

KÜNSTLICH EFFIZIENT?

Liebe Leserinnen und Leser,

Technik sei, hat der Philosoph Jacques Ellul geschrieben, die Gesamtheit aller Methoden, die „in jedem Bereich menschlicher Aktivität absolute Effizienz (für einen bestimmten Entwicklungsstand) aufweisen“. Eine Möglichkeit, wie solche Effizienz in der Musikindustrie vorstellbar wäre, besteht darin, dass uns künftig Algorithmen unsere Lieblingssongs auf den Leib schneidern – und zwar milliardenfach. Angesichts der verblüffenden Resultate, die ein Plausch mit einer künstlichen Intelligenz wie ChatGPT zeitigt, wäre es naiv, dieses Szenario für absurd zu halten.

Mit Ryan Lee West, besser bekannt als Rival Consoles, haben wir uns darüber unterhalten, was Fortschritt dieser Art bedeuten könnte. Der britische Musiker blickt – bei aller Skepsis – mit Freude in die technologische Zukunft. Warum? Das (und einiges mehr) erfahrt ihr im Interview ab Seite 16.

Nach unserem Gespräch mit Ryan dachten wir an Ellul und fragten uns: Wie effizient können Milliarden Lieblingssongs sein? Aber vielleicht wenden wir uns damit besser an eine KI.

Viel Vergnügen mit der neuen KEYS-Ausgabe!

Florian Friedman – Chefredakteur
PS: Schreibt uns eure Meinung unter red@keys.de

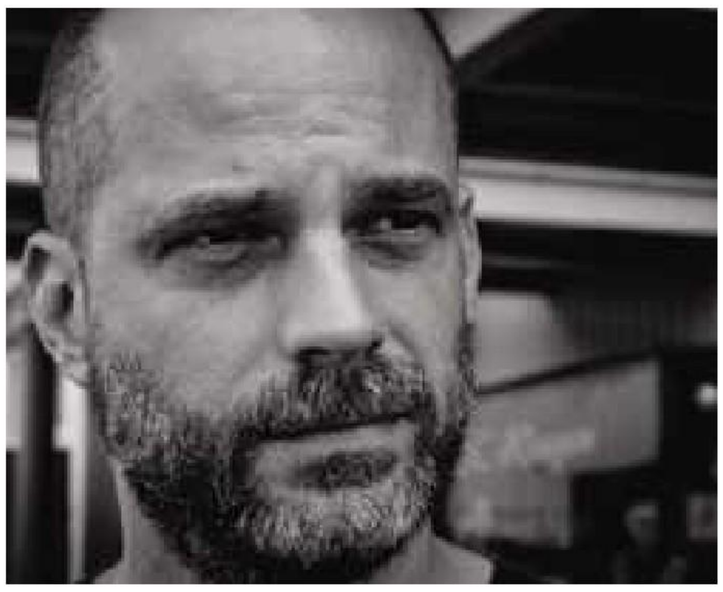


Foto: Gaby Schütze

Folgt uns auf Instagram und Facebook:
www.instagram.com/keysmag
www.facebook.com/keysmag

MUSIC STORE professional GmbH
Istanbulstr. 22-26 · 51103 Köln · Tel: 0221 8884 0

INHALT

MAGAZIN

16 Interview **Rival Consoles: „Ich fühlte mich verloren“**
28 Interview **Bibio: „Ich arbeite lieber mit Hardware“**

TESTBERICHTE

34 Interview **Peter Vorländer: Kreatives Chaos**
38 Electronic Essentials **Akustische Instrumente als Software**
42 Freeware **Es ist Freeling!**
46 Arturia **Pigments 4**
48 Kurzweil **SP7 Grand**
50 ESI **Neva Uno & Neva Duo**
52 Loopmasters **Cinematic Sounds**
54 Warm Audio **WA-14**
58 Korg **Drumlogue**
62 Adam Audio **A7V**
66 Ueberschall **Jazz Works 1-3**
70 Rob Papen **eXplorer-8**

SPECIAL

72 Audiokabel **Einfach gut verkabelt**

SERVICE

3 Editorial
5 Online-Inhalt
6 News
14 KEYS Product Award
80 Händlerverzeichnis
81 Verlosung **Orchestral Tools Drones**
82 Vorschau/Impressum
Anzeigenindex

38

ELECTRONIC ESSENTIALS:
AKUSTISCHE INSTRUMENTE
ALS SOFTWARE

46

TEST:
ARTURIA PIGMENTS 4

72

SPECIAL:
AUDIOKABEL

81

VERLOSUNG:
ORCHESTRAL TOOLS DRONES

E-INHALT ONLINE

VIDEO-TUTORIAL: GOOGLE MUSICLM

Künstliche Intelligenz und Chatbots wie ChatGPT sind in aller Munde. Dabei können Machine-Learning-Algorithmen mittlerweile nicht mehr nur Texte erstellen, sondern auch vollständige Songs. Musikproduzent Thomas Foster zeigt euch, wie man mithilfe von Google MusicLM eigene Musikstücke generieren kann.

LOOPS UND SAMPLES

Loopmasters

- LP24 Collixion
- SFXtools Motion Graphics
- Cinetools Motion Picture: Risers
- Industrial Strength BHK Samples Foley Drums

SOFTWARE

- Ronan Fed - EssencePlus
- SampleScience - The Bells

PASSWORT:
GoogleMusicLM

BONUS-INHALTE

Ihr könnt die Bonus-Inhalte auch unter www.keys.de/download herunterladen. Wählt dort den Jahrgang, klickt auf die Ausgabe und gebt das Passwort ein.

NEWS

GForce emuliert Model D mit Minimonsta2

GForce huldigt der Synthesizer-Legende Model D mit einer virtuellen Neuauflage – dem Minimonsta2. Das Plug-in soll eine originalgetreue und akkurate Nachbildung sein, die ihren Sound aus drei Oszillatoren generiert. Neben den ADS-Hüllkurven darf das legendäre Filter nicht fehlen. Hinzu kommt eine X-LFO- und X-AD-SR-Sektion für umfangreiche Modulationen beinahe aller Parameter. Dem Update von Minimonsta1 wurde nicht nur eine skalierbare Bedienoberfläche spendiert. Zusätzlich kann es auf einen Reverb-Effekt, einen Vintage-Regler zum Hinzufügen authentischer analoger Unvollkommenheiten und vier programmierbare Makros zurückgreifen. Ferner wurde der Preset-Browser modernisiert, der nun 300 neue Presets zusätzlich verwaltet. Minimonsta2 läuft in den Formaten VST, AAX und AU.

Erhältlich ab: sofort
Preis: 99 GBP zzgl. MwSt.

Mehr Infos: www.gforcesoftware.com

HALion 7 – Sampler und Synth in einem von **Steinberg**

Steinberg hat die Engine seines Samplers und Synthesizer HALion auf Version 7 aktualisiert und ausgebaut. Der Sampler unterstützt nicht nur virtuell-analoge, Wavetable- und Granularsynthese, sondern dank FM Lab erstmals auch die FM-Synthese. Bis zu acht Operatoren lassen sich mit FM Lab kombinieren. Hinzu kommt FM Zone mit dem sich Presets von Yamahas Original FM-Synthesizern DX7 und TX81Z integrieren lassen. Die Samples können mit 20 Effekten veredelt werden und ein Arpeggiator ist mit an Bord. In dem bereits bestehenden Spectral Zone Oszillator, wurden die Time-Streching-Optionen verbessert. Für das Entwickeln eigener Plug-ins wurde der Macro-Page-Editor erweitert. Erstmals kann HALion auch 5.1 Surround-Dateien verarbeiten. Weiterhin besitzt HALion einen umfangreichen Sample- und Wavetable-Editor, sowie Slicing- und AudioWarp-Optionen und 35 GB an Samples.

Erhältlich ab: sofort
Preis: 349 EUR
Mehr Infos: www.steinberg.net

Synthesizer-Update für **FabFilter** Twin 3

Mit besserer Ausstattung und Auflösung will der neue Twin3-Synthesizer von FabFilter punkten. Durch die neu gestaltete Bedienoberfläche soll der Klangerzeuger noch intuitiver und übersichtlicher zu bedienen sein. Es gibt vier Oszillatoren und genauso viele Filter. In dem Update wurden auch die Ring-Modulatoren der Oszillatoren verbessert. Der Filterfrequenz wurde jeweils ein Offset-Regler spendiert. Zu den Highlights zählt zudem die Modulationsmatrix mit 100 Slots, die bequem per Drag-and-drop bestückt werden kann. Gleich mehrere Effekte wie Phaser, Chorus, Reverb, Delay, Drive und Kompressor, sowie ein optimiertes Filter sollen für die Klangveredelung sorgen. Ein temposynchroner Arpeggiator ist auch neu eingezogen. Twin 3 ist nun 64-stimmig spielbar und unterstützt die Formate AU, VST und AAX.

Erhältlich ab: sofort
Preis: 129 EUR

Mehr Infos: www.fabfilter.com

Kondensator-Mikrofon mit dualen Anschlüssen von **RØDE**

Frisch modernisiert präsentiert Rode sein Kondensator-Mikrofon NT1 5th Generation. Die wichtigste Innovation ist die „Dual Connect"-Option, mit der das Signal entweder per XLR oder per USB übertragen werden kann. Das Mikrofon, das eine Auflösung von 32 Bit und 192 kHz unterstützt, verfügt über die Richtcharakteristik Niere. Das Großmembran-Modells hat eine goldbedampfte 1-Zoll-Kapsel, die einen Frequenzbereich von 20 Hz bis 20 kHz aufnehmen kann. Mithilfe des vorhandenen DSP-Chips lassen sich Sprach- oder Instrumentensignale mit Effekten wie Hochpassfilter oder Kompressor bearbeiten. Das ist jedoch nur im USB-Betrieb möglich, wie auch die Steuerung der Effekt-Einstellungen über die hauseigene Software RØDE Connect. Im Kaufpreis sind zudem ein Pop-Schutz, die Spinnen-Aufhängung, sowie passende Verkabelung enthalten.

Erhältlich ab: sofort
Preis: 299 Euro
Mehr Infos: www.rode.com

KEYS NEWS

TICKER-NEWS

EVE Audio liefert 2-Wege-Studiobox SC2070 aus; Infos: www.eve-audio.com +++ Mobiles Recording mit dem **Tascam** Portacapture X6; Infos: www.tascam.eu +++ U**niversal Audio** verkauft Plug-ins ohne Abonnement; Infos: www.uaudio.com +++ Retronaut – neues Multi-Effekt-Plug-in von **JMG Sound**; Infos: unitedplugins.com +++ **Elektron** implementiert Granular und Slice-Engine für den Sampler Digitakt; Infos: www.elektron.se +++ Synthesizer Legende ARP Odyssey – jetzt als DIY-Kit in Originalgröße zum selbst zusammenbauen von **Korg**; Infos: www.korg.com +++ **Arcaico** veröffentlicht modularen Oszillator Dominus; Infos: www.arcaico.eu +++ **Moog** verkauft Moogerfooger Effektplug-ins jetzt auch einzeln; Infos: www.moogmusic.com +++ **Sonicstate** erweitert Funktionsumfang für Pulsar-23 Utilities; Infos: somasynths.com +++ Über 1000 Drum- und Percussionsamples im neuen Plug-in **UVI** Percussion Factory; Infos: www.uvi.net +++

keys.magazin.net

Pioneer DJ stellt 4-Kanal-DJ-Mixer DJMA9 vor

Pioneer DJ will mit dem neuen Profi DJ-Mixer DJM-A9 den neuen 4-Kanal-Club-Standard setzen. Als Nachfolger des DJM-900 NXS2 ist er nicht nur größer, sondern wurde auch bezüglich der Anschlussmöglichkeiten ausgebaut. Dank der ESS-Technologie mit dem 32-Bit A/D-Wandler, wird auch eine bessere Soundqualität versprochen. Um versehentliches Umschalten bei den Sound-Color-Effekten zu verhindern, wurde die „Center Lock"-Funktion neu hinzugefügt. Die Beat-Effekte wurden dank der drei Neuzugängen Mobius, Triplet Filter und Triplet Roll auf insgesamt 14 aufgestockt. Erstmals können auch Kondensatormikrofone in der neuen Mikrosektion mit Phantomspeisung angeschlossen werden. Diese Sektion wurde zudem mit den Mikro-Effekten Echo, Pitch, Reverb und Megaphone ausgestattet.

Erhältlich ab: sofort
Preis: 2799 EUR

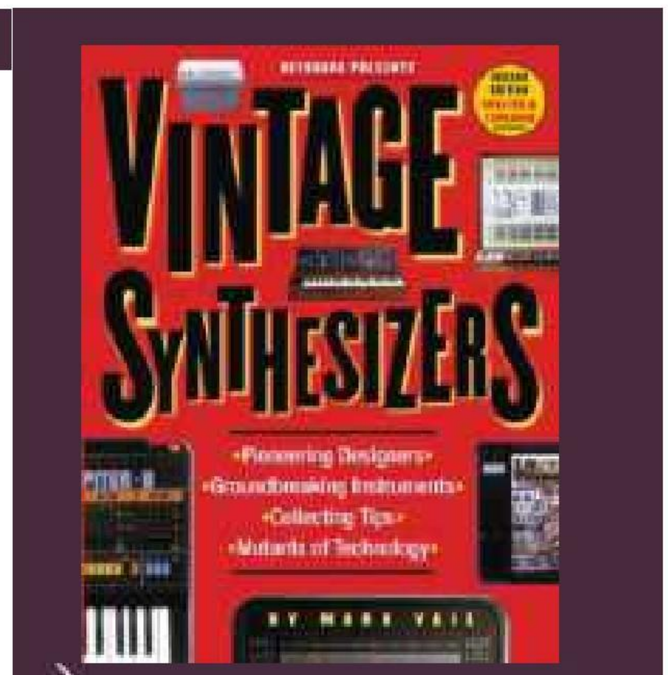
Mehr Infos: www.pioneerdj.com

Tone2 aktualisiert Synthesizer Electra3

Electra3 ist die jüngste Generation des Synthesizer-Plug-ins für elektronische Musik von Tone2, das vier Synthesizer in einem Interface beherbergt. Bis zu 15 Synthesemethoden lassen sich kombinieren. Der vierfach multitimbrale Klangerzeuger unterstützt 64x4 Stimmen, dennoch gelingt ihm eine geringe CPU-Auslastung. Es gibt über 1000 Wellenformen und 67 Oszillator-Typen. Satte 42 Filtertypen unterstreichen seine Leistungsfähigkeit zusätzlich. Hinzu kommen bis zu 64 Effekttypen und die Möglichkeit eigene Samples zu im- und exportieren. Stolze 1439 Presets wurden von erstklassigen Sounddesignern für die Preset-Bibliothek mit Leads, Pads, Bässe und Arpeggios angefertigt.

Erhältlich ab: sofort
Preis: 149 EUR

Mehr Infos: www.tone2.com



meinnotenshop.de

EMPFIEHLT:
VINTAGE
SYNTHESIZERS

Für alle, die die englische Sprache nicht scheuen, ist diese Buch eine Must-Have. „Vintage Synthesizers" ist eine umfassende Enzyklopädie über analoge Synthesizer und ihre Geschichte. Das Buch bietet eine Fülle von Informationen über die Entwicklung und Technologie von Synthesizern sowie deren klangliche Eigenschaften und Einfluss auf die Popmusik. Die detaillierten Beschreibungen und Abbildungen von über 75 der wichtigsten Synthesizermodelle machen das Buch zu einem unverzichtbaren Nachschlagewerk für jeden Synthesizer-Enthusiasten. Die gut geschriebenen Texte und informativen Kapitel machen es auch für Einsteiger leicht, sich in die Welt der Vintage-Synthesizer einzufühlen und zu lernen.

Erhältlich ab: sofort
Preis: 38,50 EUR

Mehr Infos:
www.meinnotenshop.de/Vintage-synthesizers

Nord Keyboards präsentiert Nord Stage 4

Das Nord Stage 4 ist die vierte Generation des Piano-Flaggschiffs von Nord Keyboards, das in den drei Editionen Stage 4 88, Stage 4 73 und Stage 4 Compact veröffentlicht wird. Den Modellen mit 88 Tasten und 73 Tasten wurde eine vollgewichtete Hammermechanik-Tastatur spendiert, beim Stage 4 Compact sind die Tasten halbgewichtet.

In der Piano-Sektion soll die Sammlung an Flügeln, Uprights und Electric Pianos erweitert worden sein. Die Synth-Sektion, dessen Samplespeicher verdoppelt wurde, basiert auf der NordWave 2 Engine und kann drei unabhängige Synth-Layer einsetzen. Die Orgel-Sektion wurde mit neuen Zugriegeln ausgestattet und neue Effekte (überwiegend Reverbs und Delays) sind im Nord Stage 4 auch integriert.

Erhältlich ab: April 2023
Preis: 5829 EUR (Stage 4 88)
5472 EUR (Stage 4 73)
5115 EUR (Stage 4 Compact)
Mehr Infos: www.nordkeyboards.com

PPVMEDIEN

Kreativere Musik mit FL Studio

ISBN 978-3-937841-81-6
Preis 25,00 EUR

FL Studio eröffnet viele kreative Möglichkeiten der Musikproduktion. Dieses Praxisbuch hilft Einsteigern sowie professionellen Anwendern schnell und ohne Umwege das enorme Potenzial des Programms auszuschöpfen.

Jetzt gleich bestellen

www.ppvmedien.de +49 8131 565530 bestellung@ppvmedien.de #

USB-Sequencer von **Endophin.es** – jetzt als Standalone

Das bislang nur im Eurorack-Format erhältliche CV/MIDI/USB-Sequencer Ground Control, ist ab sofort auch als Standalone-Instrument verfügbar. Das polymetrische und polyrhythmische Instrument kann auf vier Spuren aufnehmen, davon drei für Melodien und eine für Schlagzeugelemente. Die spanischen Entwickler von Endorphin.es haben dem Soundmodul auch ein 2-Oktaven-Keyboard eingebaut. Dank Echtzeit-Programmierung und Editing, eignet sich Ground Control sowohl für die Studioarbeit als auch für Live-Performances.

Für die Programmierung von Sequenzen gibt es einen Step-Sequencer mit maximal 64 Steps pro Pattern beziehungsweise 24 Patten pro Spur. Melodische Variation bringt der Arpeggiator ins Spiel.
Hinzu kommt eine externe CV-Modulationsmatrix.

Erhältlich ab: sofort
Preis: 789 EUR

Mehr Infos: www.endorphin.es

Synthesizer für Drum & Bass von **Eplex7**

Neurolab ATX-47 ist ein neues virtuell analoges Synthesizer-Plug-in von Eplex 7, das speziell für elektronische Musik in den Genres Drum & Bass, Neurofunk, Dubstep, Breakcore und Darkstep entwickelt wurde. Das Instrument basiert auf 115 Multi-Samples mit unterschiedlichen Layern. Die Engine soll trotz des Streamens der Samples von der Festplatte CPU-schonend arbeiten. Es gibt Soundeffekte, Soundscapes und verschiedene Wellenformen. Zur Bearbeitung gibt es einen Low-Pass- und High-Pass-Filter und eine ADSR-Hüllkurve für die Steuerung der Lautstärke. Außerdem gibt es ein Reverb als Effekt, sowie einen LFO mit mehreren Wellenformen. Neurolab ATX-47 unterstützt die Formate VST und AU.

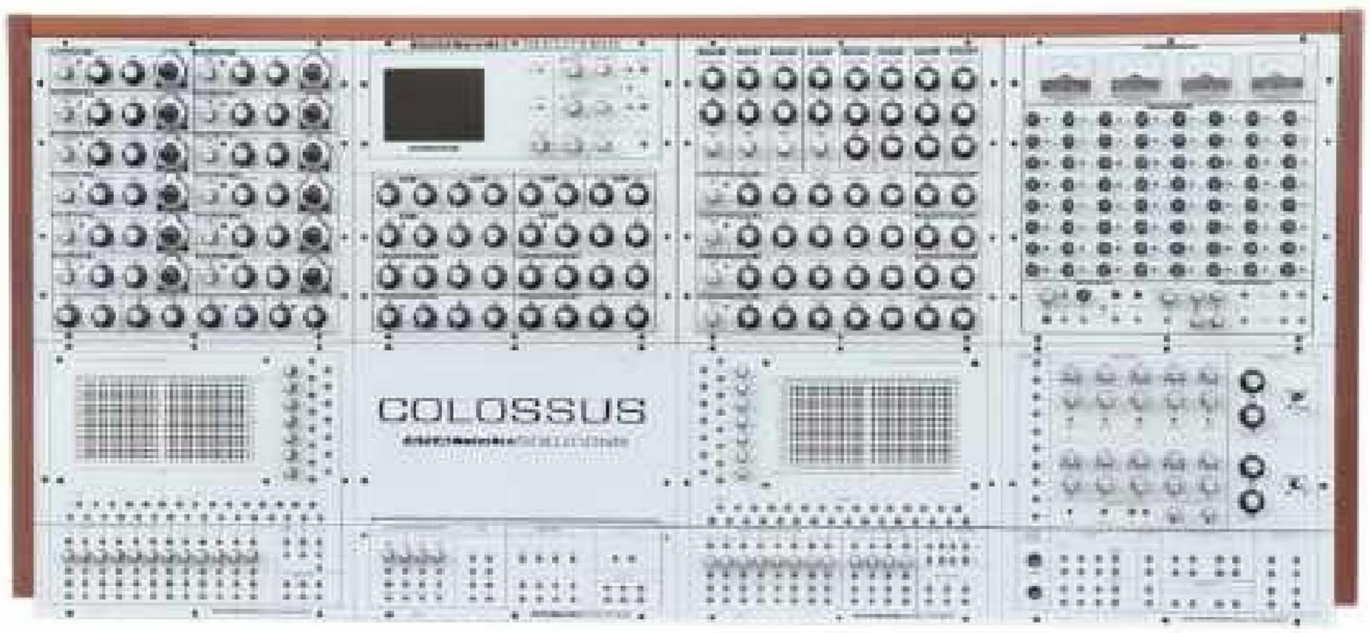
Erhältlich ab: sofort
Preis: 45 EUR
Mehr Infos: www.eplex7.com

AUDIENT LIEFERT USB-AUDIO-INTERFACE ID24 AUS

Das iD24 ist ein kompaktes USB-Audio-Interface von Audient, das sich vorzugsweise für das Recording, Mixing und Mastering eignen soll. Es ist mit zwei analogen Combo-Eingängen und vier analogen Klinkenausgängen bestückt. Auf digitaler Ebene gibt es einen ADAT oder S/PDIF-Anschluss, gefolgt von einer Wordclock-Anbindung. Über die zwei Insert-Buchsen können externe Effekte eingeschliffen werden. Im Innern ist ein Kopfhörer-Verstärker eingebaut, der 600 Ohm an Impedanz aufbringt. Die Aufnahmen können in 24 Bit erfolgen. Sein Dynamikumfang beträgt 126 dB. Nicht zuletzt befinden sich noch drei konfigurierbare Funktionstasten auf der Bedienoberfläche. Zum dazugehörigen Audient Softwarepaket gehören unter anderem Steinberg Cubase LE und Cubasis LE 2.

Erhältlich ab: sofort
Preis: 349 EUR

Mehr Infos:
www.audient.com



Analogue Solutions
liefert Modularsystem Colossus Slim AS200 aus

Deutlich verschlankt und dennoch monströs wirkt das Modularsystem Colossus Slim AS200 von Analogue Solutions, das nun endlich verfügbar ist. Der 15 kg leichtere kleine Bruder des Colossus-Modularsystems, ist aufgrund der Matrixpanele optisch ähnlich zum 70er Jahre Synthesizer EMS Synthi 100.

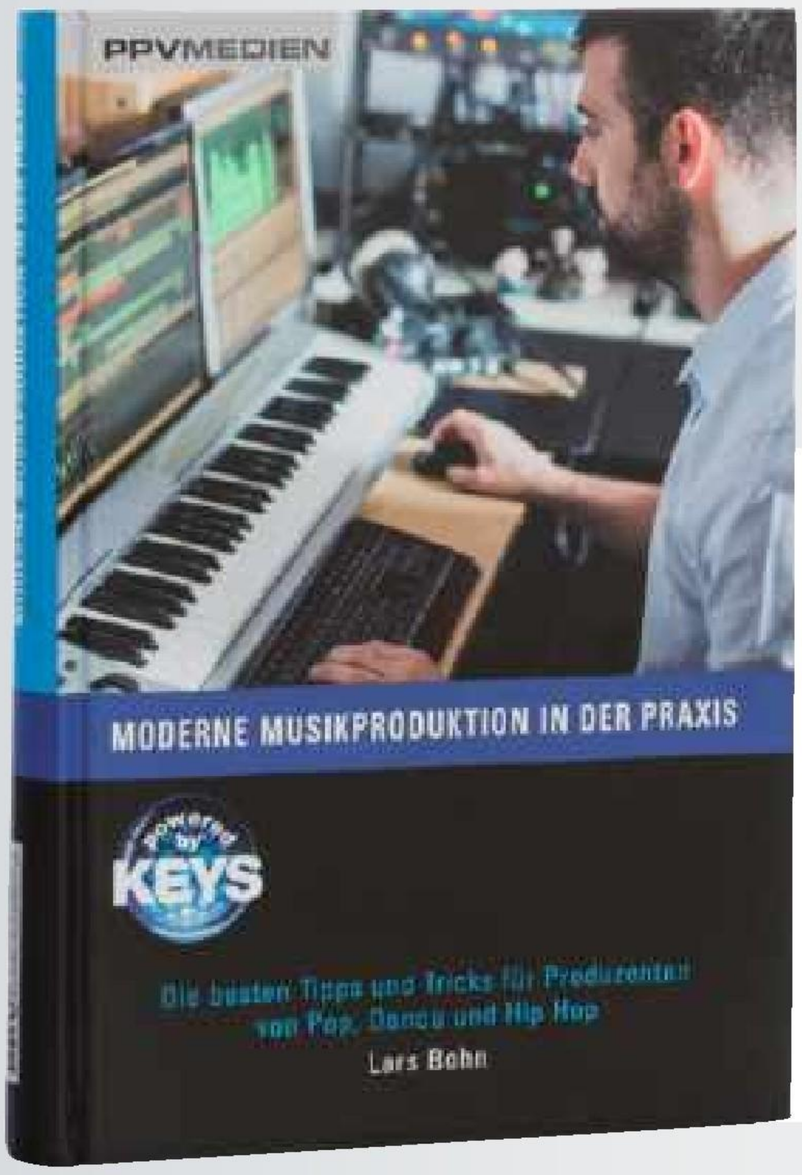
Das Modell ist vollständig analog und besitzt 12 Oszillatoren, acht Filter, 12 VCAs, zwei LFOs und einen sechsfachen Mixer. Dazu kommt ein 64-Step Sequencer und wer möchte, kann noch zwei Federhalleffekte verwenden. „Moderne" Schnittstellen wie USB und MIDI sind allerdings an Bord.

Allerdings wurde beim Oszilloskop auf eine Röhre verzichtet und stattdessen ein Display eingebaut.

Erhältlich ab: sofort
Preis: 23.500 GBP
Mehr Infos: www.colossus-synth.com

PPVMEDIEN

Musik besser produzieren



ISBN 978-3-95512-094-8
34,95 EUR

MIT „MODERNE MUSIKPRODUKTION IN DER PRAXIS"
HEBEN SIE IHRE FERTIGKEITEN AUF DAS NÄCHSTE LEVEL.

Das Buch unterstützt Sie in vielen kreativen Prozessen der computergestützten Musikproduktion – von der Findung neuer Ideen über das Erstellen eigenständiger Klänge mithilfe von Synthesizern und anderen Klangerzeugern bis hin zum Aufbau eines ansprechenden Arrangements. Mit zahlreichen Klangbeispielen auf DVD.

POWERED BY KEYS

Jetzt gleich bestellen

www.ppvmedien.de +49 8131 565530 bestellung@ppvmedien.de #

DEINE VORTEILE IM KEYS-ABO

- 12 Hefte lesen – nur 10 bezahlen!
  Spare 15 % gegenüber dem Einzelkauf
- Keine Ausgabe mehr verpassen!
- Bequem & kostenlos nach Hause geliefert!
- Ausgaben früher als am Kiosk erhalten!

EXKLUSIV MIT JEDEM HEFT

- TOP SOFTWARE
- EXKLUSIVE SAMPLES
- SOUNDBEISPIELE
- VIDEO-TURTORIALS

GLEICH BESTELLEN!

www.ppvmedien.de

oder Telefon 08131 56 55-65

KEYS
MUSIK UND COMPUTER

TOP DEAL

MPK mini

1 JAHRES-ABO KEYS
+ MPK Mini MK3

25-Tasten-Mini-MIDI-Controller

KOSTENLOS DAZU

HOL DIR DEIN ABO

MEGA DEAL

MPC STUDIO

1 JAHRES ABO KEYS
+ MPC Studio

USB-MIDI-Controller für MPC-Software

NUR € 99 ZUZAHLUNG

mit Prämie von

AKAI PROFESSIONAL

* PRÄMIEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT.

Foto: shutterstock

LESER-POLL

KEYS PRODUCT AWARD 2023

DIE BESTEN TOOLS WÄHLEN UND GEWINNEN!

Macht mit! Beim KEYS Product Award 2023 entscheidet ihr, welche Tools aus dem letzten Jahr Preise abräumen. Das Beste daran: Ihr selbst könnt auch einen Preis gewinnen.

Mit dem KEYS Product Award zeichnen wir die besten Tools aus, die im Jahr 2022/23 neu erschienen sind. Eure Meinung zählt, denn die Wahl der Sieger liegt in eurer Hand! Ihr kürt die besten Produkte und wir verleihen die Preise an die Hersteller.

Mitmachen lohnt sich: Wir verlosen unter allen Teilnehmern das Audio-Interface MOTU M6 im Wert von 499 EUR!

Unten findet ihr die Produkte, die zur Wahl für die besten Tools stehen.

Wichtig: Pro Kategorie habt ihr bis zu drei Stimmen. Voraussetzung zur Teilnahme am Gewinnspiel ist, in jeder Kategorie mindestens eine Stimme abzugeben. Die Ergebnisse findet ihr dann in der nächsten Ausgabe von KEYS.

DER GEWINN

Top-Audio-Interface:
MOTU M6 im Wert von 499 EUR

MITGEMACHT WIRD ONLINE:
DAS TEILNAHMEFORMULAR FINDET IHR UNTER:

www.keys.de/gewinnspiele/product-award-2023
Oder ihr nutzt ganz einfach den QR-Code auf dieser Seite, um zum Formular zu gelangen.

Die Kandidaten

Qual der Wahl

Bei unseren Kandidaten handelt es sich um eine Auswahl von Tools, die neu sind (oder ein Update erhalten haben). Ziel war es nicht, eine repräsentative Liste zu erstellen. Vielmehr haben wir eine Reihe von Geräten und Software gesucht, die uns durch bestimmte Merkmale positiv aufgefallen sind. Die Produktpalette reicht dabei vom Budget-Tool bis zum High-End-Teil.

Hardware-Instrument
Oberheim OB-X8
Korg Volca FM2
PWM Malevolent
Akai Pro MPC KEY 61
Roland Juno-X

Software-Instrument
Best Service Dark Horizon
Toontrack Ezdrummer 3
GForce Oberheim SEM
Tracktion Kult
Cherry Audio Elka-X

Audio-Interfaces
Zoom AMS 24
Universal Audio Volt 276
Arturia MiniFuse 2
Antelope Audio Discrete 4 Pro S. Core
MOTU M6

Effekt-Plug-ins
Sonible smart:limit
Baby Audio Crystalline
Cableguys ShaperBox 3
Izotope Neutron 4
Eventide SplitEQ

DAWs
Steinberg Cubase 12
PreSonus Studio One 6
Magix Sound Forge Pro 16
Avid Pro Tools (Update)
Tracktion Waveform Pro 12

Preamps & Outboard-Gear
Lindell Audio LiN76
Golden Age Premier PREQ-73
Black Lion Audio Auteur mkIII
Rupert Neve Designs 5254
Lake People G105 MKII

Studiomonitore
Focal Solo6
Adam Audio A7V
reProducer Audio Labs Epic 55
PreSonus Eris E5 XT
Avantone Pro Gauss 7

Zugabe?
Ihr findet, hier fehlt noch ein Tool? Kein Problem: Unter der Adresse www.keys.de/gewinnspiele/product-award-2023 oder ganz einfach über den QR-Code unten könnt ihr eure Favoriten nachtragen.

MAGAZIN

INTERVIEW: RIVAL CONSOLES

„ICH FÜHLTE MICH VERLOREN“

Nach einem Burnout startet Ryan Lee West aka Rival Consoles neu durch. Ein Gespräch über Musikproduktion als Katharsis, künstliche Intelligenz und zwei Welten des Reverb-Einsatzes.

Fotos: Dan Medhurst

ZUR PERSON: RIVAL CONSOLES

Ryan Lee West alias Rival Consoles war 2007 der erste Künstler, den das einflussreiche Label Erased Tapes unter Vertrag nahm. Die Musik des Briten ist von IDM, Techno und Ambient geprägt. Neben zahlreichen eigenen Alben und Remixes für Künstler wie Jon Hopkins, Nils Frahm oder Max Cooper schreibt West auch Musik für Film, Ballett und Games. Zu seinen jüngeren Arbeiten gehört der Score für die Black-Mirror-Episode „Striking Vipers“.

Ryan Lee West, besser bekannt unter seinem Pseudonym Rival Consoles, versteht es, mit sehr minimalistischen Mitteln weitreichende Klangwelten zu erschaffen. Der Brite erreicht dies unter anderem, weil er, wie er uns im KEYS-Interview verriet, es sich erlaubt, seinen „Geräten gegenüber ein wenig naiv zu sein".

KEYS: Ryan, deine Musik vermittelt ein außerordentliches Raumgefühl, fast eine synästhetische Erfahrung. Ist das etwas, das du öfter hörst?
Ryan Lee West: Ja, denn ich mache quasi Anti-Clubmusik. Man sollte eigentlich nicht zu viel mit dem Raum herumspielen, weil man dadurch ein bisschen Power verliert – aber mir macht das oft nichts aus. Meine Tracks sind eher narrativ und funktional ausgerichtet. Ich stelle Elemente gerne stark in den Hintergrund, selbst Elemente, die eigentlich im Vordergrund sein sollten.

KEYS: Arbeitest du viel mit dem EQ, um bestimmte Bereiche des Reverbs herauszufiltern?
Ryan: Manchmal packe ich die Hauptmelodie komplett in den Hintergrund. Vor Jahren ist mir das mal aus Versehen passiert, und es gefiel mir. Das ist kontraintuitiv, aber es hat alles sehr nostalgisch und sentimental gemacht. Manchmal bearbeite ich Dinge mit dem EQ und Kompressor, damit es sozusagen mehr Sinn ergibt. In der Musikproduktion gibt es definitiv eine Tendenz, das Professionelle zu tun, also das, was vermeintlich am meisten Sinn ergibt. Meiner Meinung nach sollte man aber viel mehr mit dem Sound spielen. Ich versuche, mich zwischen beiden Welten zu bewegen: professioneller, technischer Sound auf der einen Seite und ein eher naiver, experimenteller Ansatz auf der anderen.

KEYS: Welche Reverbs nutzt du besonders gern?
Ryan: Ich bin ein großer Fan des Roland Space Echo. Ich verwende aber viele verschiedene Feder- und Plattenhallgeräte – und natürlich Plug-ins wie das Valhalla Plate, dessen Klang ich sehr mag. Ich glaube, das ist alles eine Frage des Geschmacks. Viele Leute mögen oder hassen das Valhalla. Ich finde, dass gerade Synthesizer, die durch einen Plattenhall laufen, egal ob digital oder analog, einen sehr angenehmen, leicht metallischen Klang erhalten. Ich verwende Hall eher für die Klangfarbe. Es muss nicht realistisch klingen. Auch Delays und Reverbs

Foto: Erased Tapes, Ryan Lee West

Das Studio von Ryan Lee West aka Rival Consoles

in Kombination mit Verzerrung sind toll. Im Grunde macht das jeder, aber ich gehe vielleicht etwas grober vor.

KEYS: Dann bist du wahrscheinlich kein Fan von so etwas wie den Bricasti-Reverbs, oder?
Ryan: Ich habe das auch schon benutzt. Wenn ich mir stark produzierte Popmusik anhöre, wo der Gesang, die Pianos und das Schlagzeug mit einem wirklich hochwertigen Reverb bearbeitet wurden, dann mag ich das sehr. Aber für meine Musik, meine Ideen und meine Art von Kreativität ergibt das einfach keinen Sinn. Ich glaube, ich interessiere mich mehr für unordentliche, leicht unvollkommene Effekte und die Art und Weise, wie das Ganze mit dem Klang interagiert.

KEYS: Welche Delays gehören zu deinen Favoriten?
Ryan: Ich bin ein großer Fan der Soundtoys-Delays, egal ob es sich um den günstigeren Echo Boy Junior oder den Standard Echo Boy handelt. Wenn ich DAWs wie Cubase und Ableton benutze, verwende ich auch gerne deren Werks-Delays und -Reverbs. Bei mir hört man auch schon mal fünf Effekte gleichzeitig auf einer Spur. Natürlich besitze ich auch jede Menge Hardware-Delays, alte Gitarren-Pedale, etwa das Watkins Copicat-Delay, und eben auch das Space Echo sowie Module im Eurorack. Ironischerweise weiß ich eigentlich sehr viel über Effekte und Equipment, aus irgendeinem Grund rufe ich das aber fast nie vollständig ab. Ich erlaube mir, den Geräten gegenüber ein wenig naiv zu sein.

KEYS: Neben Synthesizern integrierst du auch akustische Instrumente …
Ryan: Ja, bei „Now Is“ wieder häufiger als bei „Overflow“, das ein sehr industriell-klingendes und düstereres Album war. Ich war schon Gitarrist, bevor ich überhaupt elektronische Musik gemacht habe, und ich spiele auch ein bisschen Schlagzeug und Klavier. Ich integriere diese Instrumente auf eine einfache Art und Weise und würde das gar nicht unbedingt Musik nennen. Es ist eher ein Mittel, um etwas als Abgrenzung zur elektronischen Produktion zu haben. Auf „Now Is“ gibt es viele bearbeitete Sounds, die eigentlich

Foto: Özge Cöne

Rival Consoles: „Ich erlaube mir, den Geräten gegenüber ein wenig naiv zu sein.“

Gitarren sind, aber dann klanglich zu Synthesizern werden, und andersherum auch Synthesizer, die zu Gitarren werden.

KEYS: Auf welchem Weg setzt du solche Morphings um?
Ryan: Ich glaube, die erste Voraussetzung für meine Arbeitsweise ist, dass ich verstehe, wie sich eine Gitarre verhält. Das ist zum Beispiel bei My Bloody Valentine und vielen Post-Rock-Bands auch so. Ich verstehe das Gitarrespielen und es fällt mir leicht, das in der Welt der Synthesizer nachzubilden. Zum Beispiel kann ich einen Arp mit 32/30-Sekunden-Tempo laufen lassen, was einer Tremolo-Gitarre sehr ähnlich ist. Dann öffne ich das Filter und spiele auf diese Weise Melodien. Das erzeugt eine Textur, anstatt, sagen wir, eine fünfstimmige Melodie. Das ist eigentlich das Einfachste, was man machen kann, aber viele Leute denken gar nicht daran, so etwas mit einem Synthesizer zu realisieren. Gitarren bearbeite ich gerne mit vielen verschiedenen Pedalen, sodass die Attack und Release sich nicht mehr natürlich anhören. Manchmal nutze ich auch granulares Processing, aber ich bin eher ein Fan davon, schlicht Effekte hinzuzufügen und dann hoch- und runterzupitchen. Zum Beispiel auch mit einer Nagra-Bandmaschine, wo ich dann etwas zu schnell aufnehme und es um eine Oktave absenke. Solche simplen Verfahren, die schon seit Jahrzehnten angewendet werden, haben für mich immer noch etwas Magisches. Fünf Jahre lang habe ich aber auch ziemlich komplizierte Sachen in Max/MSP gemacht.

KEYS: Letztendlich zählt das Ergebnis und nicht der Prozess …
Ryan: Genau. Und ich finde, das Schöne daran ist, dass man die komplizierteren Effekte fast immer bemerkt, während man die einfachen Sachen gar nicht als Effekt wahrnimmt. Das heißt: Sie werden in gewisser Weise komplizierter, weil man sich nicht vorstellen kann, wie sie erzeugt wurden. Das ist für mich sehr wichtig. Ich möchte nicht, dass man immer genau weiß, was im Hintergrund meiner Musik passiert.

KEYS: Hast du in der letzten Zeit neue Synthesizer für dich entdeckt?
Ryan: Omnisphere! Ich bin ein Fan von subtilen, hauchigen Ambient-Pads, die weit im Hintergrund liegen. So fügt sich alles besser zusammen, hört sich solider

world of image.net

Foto: Dan Medhurst

Feilt auch schon mal länger als ein Jahr an einem Song: Rival Consoles

und ausgewogener an. Fast so, wie man auch oft weißes Rauschen hinzufügt. Das füllt die Lücken, aber man nimmt es nicht wirklich wahr. Um so einen Effekt zu erreichen, erstelle ich in Omnisphere jede Menge Ambient-Texturen. Ich mag auch den u-he Repro-5, eine Prophet-5-Emulation. Für mich klingt das nicht wie ein Prophet-5, aber ich benutze es auf eine Weise, die irgendwie bizarr ist. Ich verwende auch noch immer den Original-Massive von Native Instruments. Auf „Overflow" habe ich diesen Synth oft eingesetzt, um sehr düstere, raue Synthesizer-Texturen zu erzeugen, die ich dann in ihrer Intensität noch zurückfahren kann, bis sie wieder wärmer sind. Ich mache gerne anfangs zu viel, um es anschließend wieder zu reduzieren. So, dass all die Details da sind, aber alles gewissermaßen wieder zu etwas Weicherem geschrumpft ist. Man könnte es auch so sagen: Ich fange mit einem großen, groben Stück Ton an und arbeite dann die Details heraus.

Foto: Erased Tapes, Ryan Lee West

Audio-Effekt der besonderen Art: Ryans Nagra-Tonbandgerät

KEYS: Bei dem Track „Running" hast du angeblich über ein Jahr damit verbracht, tausende von Variationen auszuprobieren.
Ryan: Das ist die Gefahr bei meinem Prozess. Auch wenn es eine einfache Komposition ist, gibt es so viele Möglichkeiten. Ich gehöre zu der Sorte Mensch, die, wenn mir eine Idee gefällt, 100 Dinge daraus machen kann. „Running" ist nur ein Beispiel dafür. Dabei handelt es sich nicht unbedingt um große Änderungen in der Produktion; es geht eher um die Frage, was man auf eine harmonische Art erzielen kann. Ich sollte wirklich mal einige davon veröffentlichen oder die verschiedenen Stems hochladen, damit die Leute all die verschiedenen Versionen hören können. Manchmal gibt es 10 subtile Variationen und dann wieder 20 extrem unterschiedliche Varianten. Manchmal denke ich auch bloß gerne laut. Natürlich kann ich mir Dinge in meinem Kopf ausmalen, aber ich mag es, die Dinge tatsächlich umzusetzen und sie dann zu hören. Die Komposition am Ende klingt sehr natürlich, aber das liegt daran, dass ich mich für die natürlich klingende Version entschieden habe und nicht meinem Ehrgeiz gefolgt bin. Ich versuche immer zu verstehen, wo eine bestimmte Idee angesiedelt sein sollte und wo sie auf der Skala zwischen natürlichem Klang und Ehrgeiz am besten aufgehoben ist. Natürlich ist das oft schwer einzuschätzen – deshalb brauche ich auch so lange.

KEYS: Fällt es dir dann nicht schwer, deinen eigenen Entscheidungen zu vertrauen?
Ryan: Ja! Deshalb habe ich so lange gebraucht. Als ich zum Beispiel vor einigen Jahren „Recovery" produziert habe, dauerte es ein ganzes Jahr, nur um die zweite Hälfte des Songs zu schreiben. Für die erste Hälfte brauchte ich nur ein

MAGIX

THE MASTER OF PRO AUDIO

SAMPLITUDE PRO X7

179 €

SAMPLITUDE PRO X7 SUITE

AB 249 €

www.magix.com/keys

GÜLTIG: 27.03.23 - 12.05.23

paar Tage. Ich mochte es und fand, dass die Idee sehr konkret und solide war, und deshalb wollte ich im zweiten Teil nicht etwas machen, das eine natürliche Reaktion darauf war. Ich dachte: Oh, ich sollte ehrgeiziger sein und nach etwas Interessanterem suchen. Am Ende habe ich mich für die eher naturalistische Weiterentwicklung der Idee entschieden.
Bei „Overflow“ habe ich mich dagegen mehr auf die kühne Seite meiner musikalischen Persönlichkeit begeben, im Sinne von: Träumen und sich nicht um die Konsequenzen sorgen. Es ist ein Kampf. Ich denke, wenn ich älter werde, werde ich meine Herangehensweise ans Musikmachen ändern und versuchen, viel überlegter zu komponieren. Wenn ich zurückschaue, stelle ich fest, dass meine besten Arbeiten von Anfang an ziemlich durchdacht waren. „Recovery“ oder „Odyssey“ basieren zum Beispiel auf sehr konkreten Ideen. Das Problem ist bloß: Ich möchte auch nicht aufgeben, ein Träumer zu sein.

KEYS: „Recovery“ ist einer deiner meistgehörten Songs auf Spotify. Machst du dir Gedanken darüber, warum ein bestimmter Track besonders gut bei deinen Hörern ankommt?
Ryan: Ich denke, „Recovery“ ist konzeptionell einzigartig. Es wird sofort klar, wo die Reise hingeht. Diesen spezifischen Effekt haben schon andere benutzt, viel früher als ich. Es ist die Einfachheit. Man findet so etwas auch bei Stockhausen oder in einem Track wie „Bucephalus Bouncing Ball“ von Aphex Twin, wo der Rhythmus komprimiert und gedehnt wird, anstatt tanzbar und wirklich rhythmisch zu sein. Ich wollte einfach eine weichere, harmonische Version davon.

Das war ein neuer Ansatz. Ich glaube, das hat die Leute begeistert.

KEYS: Bei dem Titel „Recovery“ muss ich jetzt doch fragen: Geht es bei dem Stück wirklich wortwörtlich um eine „Genesung“?

Ryan: Irgendwie schon. Es ist ein bisschen klischeehaft und albern, dem Stück einen so offensichtlichen Titel zu geben, ich weiß. Als der Track entstand, war das für mich aber in der Tat eine Zeit, in der ich wegen verschiedener Dinge in meinem Privatleben den Verstand verloren

Foto: Özge Cöne

Built to last

Seit 70 Jahren Made in Germany

Ein Stativ von König & Meyer stellt Dein Equipment auf ein stabiles Fundament. Es steht robust und langlebig an Deiner Seite. Hergestellt nach unseren hohen Prüfstandards. Verlass Dich auf klares Design, auf Funktionalität und auf eine 5-Jahres-Garantie.

www.k-m.de

K&M KÖNIG & MEYER

Stands For Music

Foto: Erased Tapes, Ryan Lee West

Fast immer im Rival-Consoles-Büfett: Bodentreter und andere kleine Hardware-Leckerbissen.

habe. Ein großer Teil des Musikmachens ist für mich eine Art Therapie.

KEYS: Das wird sehr oft gesagt, oder? Dass Kunst eine Katharsis ist. Steckt nicht häufig nur Ablenkung dahinter? Sprich: Man kommt beim Musikmachen auf andere Gedanken.

Ryan: Das ist einer der wichtigsten Faktoren. Ich habe einen ziemlich obsessiven Geist. Wenn ich Musik mache, kann mein zwanghafter Verstand seine Energie in dieser Umgebung verbrauchen und keinen weiteren Schaden anrichten. Das kann mir in manchen Situationen auch das Gefühl geben, dass das, was ich in meinem Leben tue, gerechtfertigt ist. Musik zu machen ist eine seltsame Sache. Es ist eine seltsame Art von Genuss, vor allem, wenn die Welt um einen herum so chaotisch ist. Manchmal hat man als Musiker das Gefühl, zu weit von der Gesellschaft entfernt zu sein. Daran glaube ich nicht ganz. Ich sage nur, dass man so denken kann, wenn man weiß, wie kompliziert und chaotisch die Welt ist. Manchmal hat man ein schlechtes Gewissen, wenn man sich nur auf die Musik konzentriert. Trotzdem: Wenn ich Musik mache, die mich anspricht und die andere Leute begeistert, ist das für mich Rechtfertigung genug. Lebensbewältigung auf beiden Seiten. Musik kann einen Menschen erden.

KEYS: In letzter Zeit hast du weniger Musik gemacht, oder?

Ryan: Die vergangenen Monate habe ich zum ersten Mal gedacht, dass ich nicht mehr so sehr mit der Musik verbunden bin wie früher. Was mich zu Tode erschreckt hat! Ich fühlte mich verloren. Musik ist ein wichtiger Teil meines Lebens. Wenn man etwas sehr intensiv und oft betreibt, hat das einfach Konsequenzen. Egal, was es ist. Musikmachen eine tiefgründige, vielschichtige Sache. Aber ganz sicher: Ablenkung ist auch ein großer Faktor.

KEYS: Die Katharsis hat dir gefehlt?

Ryan: Wenn ich Musik mache, setzt das in mir häufig etwas Emotionales frei, dessen ich mir vorher nicht bewusst war. Das sind wichtige Momente. Ich mache zum Beispiel gerne Musik, wenn ich sehr verkatert bin oder sehr verletzlich. Unter diesen Umständen entstehen für mich Dinge leichter als in einem nüchternen und pragmatischen Geisteszustand. Es ist fast so, als würde man ein Tagebuch über seine Gefühle führen. Ich mache das ständig, oder zumindest habe ich das getan, bis in den letzten Monaten dann in meinem Leben ziemliches Chaos herrschte.

KEYS: Was war der Grund dafür, dass du in den letzten Monaten weniger Musik produziert hast?

Ryan: Ich hatte letztes Jahr, nachdem ich „Overflow“ und dann „Now Is“ produziert hatte, einen regelrechten Burnout. Außerdem saß ich an der Vertonung eines Dokumentarfilms und eines Computerspiels. Im Grunde waren das vier Alben in eineinhalb Jahren. Ich hatte mich verausgabt und war kreativ so erschöpft, dass ich nicht wusste, ob sich meine Beziehung zur Musik für immer verändern würde. Das ist sehr beängstigend, denn für mich ist Musik ein Lebensgefährte, auf den ich mich mehr verlassen konnte als auf alles andere. Zum ersten Mal seit 20 Jahren gab es also eine kleine Auszeit. Sonst hatte ich nie länger als vier Tage keine Musik gemacht. Dazu kamen noch persönliche Dinge und die Nachwirkungen der Pandemie. Auch das allgemeine Chaos in der Welt ist ja im Unterbewusstsein präsent.

KEYS: „Overflow“ war ein Projekt, bei dem du Musik für zeitgenössischen Tanz komponiert hast. Welche besonderen Herausforderungen birgt diese Form des Komponierens?

Ryan: Da ich an der Universität Komposition für zeitgenössischen Tanz studiert hatte, verfügte ich selbstverständlich schon über einiges Wissen in diesem Bereich. Eine gewisse Unkenntnis gibt es trotzdem immer, denn ich bin ja zum Beispiel kein ausgebildeter Tänzer. Ich habe zwar viel Erfahrung darin, Tänzer zu beobachten und die Struktur der Dinge zu verstehen, die da passieren, aber ich behandle das Komponieren eher wie eine Reaktion auf Energie oder die Beeinflussung von Energie. Ich reagiere auf Dichte, Gesten, emotionale Qualitäten, all diese Dinge. Ich habe das Gefühl, dass ich ziemlich gut zu Bildern komponieren kann und bei zeitgenössischem Tanz denke ich für mich immer noch, dass es sich um Bilder handelt. Es ist aber natürlich nicht nur ein Bild. Doch es fällt mir leichter, mich darauf zu konzentrieren, Dinge zu verstärken oder nebeneinander zu stellen, wenn schon etwas vorhanden ist, wie beim Film oder eben beim Tanz.

KEYS: Wie komponierst du konkret für eine Tanz-Kompanie?

Ryan: Bei „Overflow“ habe ich stark die Führungsrolle übernommen, weil es ein

so kolossales Stück war. Ich fand das auch konzeptionell sehr interessant: Thema des Werks ist die Art, wie Big Data das Leben aller Menschen auf diesem Planeten beeinflusst. Sprich: Wie wir alle psychologisch, philosophisch und politisch von diesen riesigen Systemen beeinflusst werden. Aber was den eigentlichen Prozess des Musikmachens angeht, habe ich vieles skizziert, was auf dieser Art von Philosophie basierte, und der Choreograf Alexander Whitley schrieb oft zu dieser Musik. Dann probten wir und ich verfeinerte Dinge. Es gab aber auch Stücke, die noch kurz vor der Aufführung komplett auf meinem Laptop entstanden sind.
Es passiert in den Stücken sehr viel: Ich habe elektromagnetische Tonabnehmer genutzt, Datenaufzeichnungen und viele algorithmische Sachen, Max/MSP und so weiter.

KEYS: Da du Big Data erwähnt hast: Wie bewertest du den derzeitigen technologischen Fortschritt? ChatGPT ist noch immer in aller Munde …
Ryan: Ich bin gespannt, als wie leistungsfähig es sich erweisen wird. Es gibt Leute, die davon eingeschüchtert und mit Angst erfüllt sind. Ich habe mir viele Podcasts zu diesem Thema angehört. Wenn man es zulässt, erschreckt zu werden, passiert das auch. Ich bin mir nicht sicher, wie ich dazu stehe. Mich interessiert aber der Gedanke, dass es sich um eine unbekannte Kraft handelt, die sich halt so entwickeln wird, wie sie sich entwickelt – und die niemand aufhalten kann. Kategorien wie Gut und Böse einmal außen vor: Es scheint so zu sein, dass die Menschen vom Fortschritt besessen sind. Wir erschaffen Systeme, die wiederum anderen Dingen den Weg bereiten. Das führt zu einem Überfluss an Fortschritt, der weitreichende Konsequenzen hat, die wir noch nicht begreifen. ChatGPT scheint ja zum Beispiel viele Programmierer ersetzen zu können, weil man es bitten kann, vergleichbar komplizierten Code zu erstellen – was das Programm in 10 Sekunden erledigt. Selbstverständlich löst das in einigen Bevölkerungsgruppen große Ängste aus.

KEYS: Ein anderes Szenario wäre, dass Streaming-Anbieter wie Spotify ihren Algorithmus, der eine Menge über unsere musikalischen Vorlieben herausbekommen kann, mit einer KI wie ChatGPT verbinden. Das Unternehmen könnte dann Algorithmen Musik komponieren lassen, die sehr genau auf unseren Geschmack zugeschnitten ist.
Ryan: So etwas wird passieren. Dann gibt es eine ungeheure Fülle an Musik. Vielleicht stellt sich dadurch auch ein Sättigungseffekt ein. Es liegt in der Natur dieser Technologie, dass sie enorm schnell produzieren kann. Vielleicht wird dieser Überfluss an Musik den Menschen nicht gefallen. Womöglich werden sie sich überfordert fühlen und sich etwas anderem zuwenden. Wir leben bereits in einer Gesellschaft, in der wir eigentlich viel zu viel von allem haben. Jeder ist heute ein Creator, und das Internet erlaubt uns eine ständige Interaktion mit den Inhalten, die diese produzieren.
Ich kann mir nicht vorstellen, wie extrem es wäre, wenn es KI-Systeme gäbe, die zum Beispiel eine Million Techno-Tracks pro Tag produzieren.

KEYS: Vielleicht wird es sich so wie mit unserem Umgang mit Zucker verhalten. Menschen sind evolutionär dazu veranlagt, Zucker zu mögen. Deshalb sind Schokoriegel im Laufe der Jahre immer süßer geworden. Die Lebensmittel-Industrie begriff: Mehr Zucker gleich mehr Absatz. Als Gesellschaft sind wir mittlerweile aber an einem Punkt, an dem uns klar ist: Wir müssen uns anders ernähren, auch wenn unsere Körper von Zucker nicht genug bekommen können. Eventuell verhält es sich dann mit der Musik ähnlich?
Ryan: Es scheint mir, dass die Reizüberflutung im Internet gerade für alle eine Grenze erreicht. Unabhängig von persönlichen Geschmäckern und der Art, wie dein Gehirn funktioniert. Es gibt eine allgemeine Grenze der Erschöpfung.
Das wird wahrscheinlich ein Faktor im Umgang mit zukünftigen KI-Modellen sein. Es geht um die Einfachheit dessen, womit wir selbst als Systeme noch umgehen können. Ich bin gespannt, was passiert und freue mich darauf. Wenn es um solche Dinge geht, bin ich kein negativer oder ängstlicher Mensch. Hast du den Artikel von Nick Cave gesehen, den er über dieses Thema geschrieben hat?
Das war sehr interessant, weil er die Idee, dass KI-Kunst Menschen berühren könnte, heftig ablehnt. Er gab einige erstaunliche Beispiele. Er sprach davon, dass KI keine Grenzen hat und sich deshalb nicht selbst überwinden kann. Laut Cave ist es für gelungene Kunst aber notwendig, dass man sich auf unbekanntes Gebiet im eigenen System begibt. Ich mag Caves romantische Einstellung in dieser Sache.

KEYS: Ryan, vielen Dank für das Gespräch.

K Florian Friedman

Foto: Dan Medhurst

Rival Consoles: „Vielleicht wird dieser Überfluss an Musik den Menschen nicht gefallen."

MUSIC STORE professional

50 YEARS

Unser Hauptladen mit 5 Verkaufsetagen, dahinter Restaurant, Servicewerkstätten, Telesales & Support, Verwaltung und das riesige Versandlager mit ca. 78.000 Artikeln original verpackt & für euch versandbereit! Unsere Verkäufer sind von 9:30 Uhr bis 18:30 Uhr am Telefon, per Chat oder E-Mail für euch da. Telesales Pro Audio: 0221 8884-1550 · KEY: -1560 · Synth: -1570 oder einfach bestellen unter www.musicstore.de

NEW!

SEQUENTIAL Trigon-6

Analog, Synthesizer, Keyboard, polyphon, Aftertouch, Lowpass Filter, Effekte, Distortion, Unisono, Arpeggiator

SYN0008470-000

3.798€

OBERHEIM OB-X8

Wunderbar klingender, polyphoner Analog Synthesizer von Synthesizer-Legende Tom Oberheim mit OB-X, OB-Xa und OB-8 Sound. **SYN0008297-000**

5.279€

NEW!

CLAVIA NORD Stage 4 Compact

Clavia Nord Stage 4 Compact, Stagepiano, 73 Tasten, Waterfall, Aftertouch, Live, Studio, Orgel, Piano, Synthesizer, Effekte.

KEY0005758-000

4.299€

YAMAHA MODX7+

Portabler Synthesizer mit 76 Tasten, Zwei Synthese-Engines AWM2 und FM-X, Touch-Display und Pitchbend- und Modulationsrad.

SYN0008407-000

1.750€

TOPSELLER!

BEHRINGER TD-3-MO SR

Analoger 303 Clone mit erweiterter Klangformung.

SYN0007953-000

222€

MAKE NOISE XPO

Make Noise XPO, Stereo, Oszillator, Wavefolder, PWM, Vari-Timbre, Sub Oszillator, FM, Panning

SYN0008393-000

459€

NEW!

SQUARP INSTRUMENTS Hapax

Hapax ist der erste Hardware-Sequenzer, der MIDI Polyphonic Expression vollständig unterstützt.

SYN0008466-000

1.285€

TOPSELLER!

BEHRINGER RD-8 MkII Rhythm Designer

TR-808 Clone mit optimiertem Schaltkreis, analogen Effekten und deutlich erweitertem Sequenze.

SYN0007946-000

349€

NEW!

KORG drumlogue

Drumcomputer, Drum Machine, analog, digital, hybrid, Noise, Pattern, Chain, Reverb, Delay, Shuffle, MIDI, Groovebo

SYN0008417-000

599€

Änderungen und Druckfehler vorbehalten!

MUSIC STORE professional GmbH · Istanbulstraße 22-26 · 51103 Köln · +49 221 8884 0

50 YEARS MUSIC STORE MEGA DEAL!

FAME AUDIO

DIE BRANDNEUE FAME AUDIO ORBITAL SERIE

Ein tiefer, trockener Bass trifft auf klare, fein abgestimmte Höhen und ehrliche Mitten für einen definierten Grundtonbereich, zuverlässige Signaltrennung und ein natürliches, verzerrungsarmes Klangbild. In welchem Genre Sie unterwegs sind, spielt keine Rolle - die neue Fame Audio Orbital-Serie setzt neue Maßstäbe in ihrer Preisklasse hinsichtlich Impulstreue, Linearität und Stereoauflösung, damit Sie sich auf Ihre Ergebnisse verlassen können.

Orbital 208S 8“ REC0015645-000 **199€**

Orbital 207S 6,5“ REC0015644-000 **159€**

Orbital 205S 5,25“ REC0015643-000 **129€**

PRO TIPP!

7.990€

WERSI SONIC OAX1 BK

Die OAX-Technologie ist jetzt auch als einmanualiges Keyboard erhältlich. Das WERSI SONIC OAX1 bietet Ihnen alle Möglichkeiten des OAX-System und dass in einem kompakten Gehäuse und zu einem Superpreis! Das ABACUS KS1 war weltweit das erste Keyboard, das einen kompletten Windows-PC beinhaltete und hat damit Maßstäbe gesetzt. Das OAX1 führt den Weg weiter und zeigt sich als modernes und innovatives Keyboard. Das aktuelle Betriebssystem Windows 10, der schnelle Prozessor, die intuitive Bedienung und die Gewissheit für die Zukunft gerüstet zu sein. Über die hochwertige Tastatur mit 76-Tasten können Sie bis zu 16 Klangfarben auf der Tastatur verteilen. Über eine ausgereifte Dynamik und Aftertouch verleihen Sie den Klangfarben den letzten Schliff.

KEY0004570-000

TOPSELLER!

1.199€

DANTE MÜZIK ZEN

Dante Zen, Keyboard, 1390 Sounds, 424 Rhythmen, 61 Tasten, anschlagdynamisch, Bluetooth-Audio, Bluetooth-MIDI, Oriental, türkisch.

KEY0005683-000

TOPSELLER!

169€

FAME G-400

Homekeyboard für Einsteiger, 61 anschlagdynamische Tasten, 240 Begleit-Styles, 653 Klänge.

KEY0004458-000

NEW!

999€

ROLAND FP-E50

Stage Piano, 88 Tasten, 256 Stimmen, SuperNATURAL Piano, ZEN Core, Effekte, Audiorecorder, Styles, Chord, Scenes, Bluetooth.

KEY0005738-000

366€

FAME SP-2 BK

Schickes Stagepiano mit Hammermechanik Klaviatur, 20 Watt Stereo Lautsprechern und 192-stimmiger Polyphonie.

KEY0005333-000

TOPSELLER!

433€

YAMAHA P-45 B

Portables Stage Piano, Graded Hammer Standard Tastatur, 88 Tasten, 10 Klangfarben, 64-stimmige Polyphonie, Dual-Modul.

KEY0004287-000

777€

KAWAI ES120 B

Elegantes Stage Piano mit hochwertigen Samples des Shigeru Kawai SK-EX Konzertflügels und komfortabler App-Bedienung.

KEY0005631-000

Telesales **Pro Audio**: -1550 · **Synth**: -1570 · **KEY**: -1560

Tagesaktuelle Preise auf musicstore.de

MAGAZIN

Foto: Warp Records, Joe Giacomet

„ICH ARBEITE LIEBER MIT HARDWARE“

Schluss mit Folk – Bibio lässt die Disco-Kugeln rotieren. Wir haben mit dem Engländer über seinen jüngsten Stilwechsel, Recording-Vorlieben und Geheim-Sampler gesprochen.

Stephen Wilkinson, alias Bibio, sagt: „Viele meiner Arbeiten werden ästhetisch durch die Natur beeinflusst. Organische Dinge sind oft knorriger als Menschengemachtes. Das hat für mich etwas wirklich Faszinierendes.“ Kaum ein Künstler schafft den Spagat zwischen Elektronik und akustischer Musik so elegant wie Wilkinson. Für sein letztes Album „BIB10“ hat der Brite nun aber seine Hiking-Boots gegen Lackschuhe für die Disco eingetauscht.

Stephen, auf deinem neuen Album „BIB10“ huldigst du dem Clubsound der 70er- und 80er-Jahre. Gab es bestimmte Restriktionen, die du dir für diese Produktion auferlegt hast?
Bibio: Nein, es existierten definitiv keine Einschränkungen, eher das Gegenteil. Ich habe das genutzt, was mir zur Verfügung stand – und in meinem Studio steht eine Menge Equipment herum. Ich war sehr darauf aus, einen polierten Sound hinzubekommen. Es ist ein weitaus strukturierteres Album als das, was man sonst von mir gewohnt ist. Ich glaube aber, es gab nicht unbedingt etwas, das man Einschränkung nennen könnte.

Ich dachte auch eher an Einschränkungen, die du dir sozusagen als Leitlinien überlegt hast.
Bibio: In dieser Hinsicht, ja. Stilistisch wusste ich einfach, dass ich nichts wie „Ribbons“ oder „Sleep on the Wing“ machen wollte. „Phonograph“ ist der einzige Track auf dem neuen Album mit Akustikgitarre und Gesang. Was für mich in gewisser Weise eine Rückkehr zu „Ambivalence Avenue“ war.

Entstand das aus einem eher vagen Gefühl heraus oder worin lag der Grund für den Stilwechsel?
Bibio: Wenn ich ein Album fertigstelle, ist es so, als ob ich mir etwas von der Seele geschrieben habe. Ich habe dann einen Reset gemacht. Danach möchte ich etwas anderes tun. Wahrscheinlich werde ich irgendwann auch wieder zu einem Folk-Sound zurückkehren. Im Moment bin ich mehr in der Stimmung für experimentelle und frei improvisierte Sachen, aber es ist zu früh, um zu sagen, wohin das alles führen wird.

War Disco und R&B der 70er- und 80er-Jahre auch die Art von Musik, die du während beziehungsweise vor der Produktion des Albums gehört hast?
Bibio: Zum Teil, ich höre sehr unterschiedliche Musik. In den späten 90er-Jahren habe ich Daft Punk für mich entdeckt, auch die Künstler, die mit Daft Punk verbunden sind: Alan Braxe, DJ Falcon und so weiter. So stieß ich gleichzeitig auf einige der Disco-Platten, die sie gesampelt hatten. Ich wurde von einer Mischung aus ihrer Herangehensweise an das Sampling, aber auch von den Originalplatten beeinflusst. Mit „S.O.L“ wollte ich einen Disco-Track von Grund auf mit Live-Instrumenten produzieren, aber auch einige der minimalistischen Aspekte des House übernehmen. Es gibt einen Haufen Disco-Musik aus den 70ern, den ich mag, aber wenn ich so etwas heute abmischen würde, flöge einiges aus dem Mix. Auf vielen Disco-Tracks hörte man jede Menge Streicher – zu viel für meinen Geschmack. Ein anderer Einfluss war das zweite Prince-Album. Die Gitarre stellte bei Prince da noch das Hauptinstrument dar, was mir entgegenkommt. Ich habe mich auch davon inspirieren lassen, weil die Songs darauf so ziemlich alles haben, was Disco-Tracks brauchen – aber kein Gramm mehr.

Foto: Warp Records

Ist ein großer Fan der schottischen Band Boards of Canada: Bibio

Foto: Warp Records

In seinem Studio setzt Bibio vor allem auf Hardware.

Die Single „S.O.L.“ von „BIB10“ erinnert mich stark an Steely Dans „Peg“.
Bibio: Das hat auch schon jemand anderes zu mir gesagt. Interessant. Ja, ich liebe Steely Dan. Es gab definitiv auch einen Yacht-Rock-Einfluss. Die Rhythmusgitarre in „S.O.L.“ hat ein ähnliches Muster wie bei „Peg“.

Du bist Gitarrist. Welche Gitarren hört man auf „BIB10“?
Bibio: Sehr verschiedene. Ich besitze ziemlich viele Gitarren. Wenn ich an einem Song arbeite und vielleicht schon eine Akkordfolge aufgenommen habe, fallen mir oft Ideen für einen weiteren Teil ein. Dann greife ich zur Gitarre und jamme. Während ich noch dabei bin, ein Riff zu finden, probiere ich eine andere Gitarre aus. Ich folge einfach meinem Bauchgefühl. Ich greife dann irgendwann vielleicht zur Telecaster und denke: „Ja, die klingt am besten für diesen Teil.“
Wie sah es bei „S.O.L.“ aus?

Bibio: „S.O.L“ war eine Mischung. Für die Hauptakkorde habe ich eine Les Paul mit Humbuckern verwendet und für einige Funk-Pick-Parts einen Fender Jazz Bass. Das Gitarrensolo wurde übrigens on Isaiah Sharkey gespielt. Er hat das Solo dafür geschrieben und eine Lakland Fat Strat mit einem Humbucker im Steg benutzt, so wie ich es mir gewünscht hatte.

Welche Amps nutzt du?
Bibio: Meine Hauptverstärker sind von Audio Kitchen – eine britische Boutique-Marke. Das sind bloß 7-Watt-Amps. Ich betreibe sie in Stereo mit zwei 2-x-12“-Boxen, weil ich Stereo-Effektpedale verwende. Ich platziere ein Mikrofon vor jeder Box. Ich besitze auch einen Marshall-Amp, den ich für einige Solos verwendet habe, aber ich bin mir nicht sicher, ob er letztendlich auf diesem Album zum Einsatz kam. Mein Marshall hat 20 Watt, was noch immer zu laut ist, denn ich nehme im Control-Room auf. Es gibt an diesem Amp keinen Master-Lautstärkeregler. Wenn du also Distortion brauchst, drehst du ihn einfach auf. Ich hoffe, dass ich eines Tages in ein größeres Studio ziehe und einen separaten Aufnahmeraum habe, in dem ich Verstärker aufstellen kann.

Welches Synths hast du eingesetzt?
Bibio: Ich besitze zum Beispiel einen Minimoog von 1974, den ich ziemlich oft benutze, vor allem für Bass-Sounds. Auf dem Track „S.O.L“ gibt es ein paar verschiedene Synthesizer. Der Leadsound, der in der ersten Strophe auftaucht, stammt aus einem Yamaha CS30. Ein wirklich großartiger Synthesizer für Leads, weil er sich super gut im Mix durchsetzt. Der CS30 hat einen scharfen, aber schönen analogen Sound. Die glitzernden Arpeggios aus „S.O.L.“ kommen aus einem Moog One 16 Voice, den ich mir erst letztes Jahr gekauft habe. Ich lerne immer noch, wie man ihn benutzt. Der Eröffnungstrack „Off Goes the Light“ ist im Grunde eine Kombination aus dem Moog One und einem Casio CZ 101. Im Mittelteil, wo es ambient wird, gibt es eine Art Drone-Part ohne Gesang, über den ich Gitarre und Synths gelegt habe. Der CZ 101 ist ein digitaler Synthesizer und eignet sich gut für weiche

KEYS INFO

ZUR PERSON: BIBIO

Bibio ist der Künstlername des englischen Musikers Stephen Wilkinson. Mit seiner einzigartigen Mischung aus akustischen und elektronischen Klängen gehört Wilkinson zu den führenden Vertretern des Folktronica. In seinen Songs erzeugt der Brite eine sehr organische Klangwelt, die von Akustikgitarren, Field-Recordings und Lo-Fi-Samples geprägt ist. Gleichzeitig verwendet er jedoch auch Synthesizer, E-Gitarren und Drum-Machines – wie ausgiebig auf seinem jüngsten Album „BIB10“ zu hören ist.

Sounds. Bei „Potion“ habe ich den Moog One und den Minimoog für die hohen Arpeggios verwendet. Für die Akkorde den Matrix 1000, einen Rack-Synthesizer, und ein wenig Yamaha TX7. Letzterer wurde eigentlich als Expander für den DX7 entwickelt, aber ich benutze ihn als Standalone-Synthesizer – man kann die Sounds also nicht programmieren. Ich habe auch einen DX7, aber der ist riesig und würde hier zu viel Platz einnehmen. Ich browse einfach durch die Presets des TX7 und suche dabei dann nach dem richtigen Sound.

Verspürst du gar nicht den Reiz, mit dem DX7 auch einmal Sounds zu programmieren?
Bibio: Als ich den DX7 zum ersten Mal bekam, habe ich mich ein wenig mit der Programmierung beschäftigt, aber das interessiert mich nicht so sehr wie bei analogen Synthesizern. Ich liebe einige der traditionellen DX7-Presets, besonders die Rhodes-Sounds. So klingt kein anderes Instrument.

Software ist nicht so deins, oder?
Bibio: Eher nicht. Früher – für „Ribbons“ – habe ich mal ein Mellotron-VST verwendet. Danach bin ich aber auf ein digitales Hardware-Mellotron gewechselt. Das hat tatsächlich einen sehr schönen Sound, weil sie dafür die Master-Bänder des Originals benutzen konnten.

Deine Liebe zur Hardware setzt sich auch beim Aufnehmen fort, oder?
Bibio: Natürlich benutze ich einen Computer, um aufzunehmen. Genauer: Ich setze Logic ein. Das ist ein wirklich wertvolles Tool zum Arrangieren und Bearbeiten. Aber ich mische noch immer mit einem analogen Mischpult und verwende analoge EQs und Kompressoren. Gelegentlich benutze ich ein paar Plug-ins.

Warum verlässt du dich so stark auf Hardware?
Bibio: Ich gelange auf eine eher physische, praktische Weise zu Ideen. Es klingt anders und in meinen Ohren besser, wenn man analoge Tools kombiniert. Ich will damit nicht sagen, dass man rein digital keine gute Musik machen kann, denn das stimmt nicht. Ich arbeite aber einfach lieber mit Hardware. Ich denke, das liegt daran, dass viele meiner Einflüsse aus einer Zeit stammen, in der es nur Hardware gab. Das hat mich neugierig gemacht auf Vintage-Geräte und Hardware im Allgemeinen. Ich bin nicht in einer Zeit aufgewachsen, in der Musik ausschließlich auf Computern gemacht wurde. Die elektronische Musik, die mich in den 90er-Jahren beeinflusst hat, wurde mit Hardware produziert. Der Computer fungiert bei mir als Multitrack-Recorder mit erstaunlichen Bearbeitungsfunktionen.

Editierst du viel?
Bibio: Das kommt auf den Track an. Manchmal, wie bei diesem Album, ging es eher darum, Live-Takes aufzunehmen, als Dinge zu loopen. Natürlich gibt es auch Bearbeitungen. Bei „S.O.L“ zum Beispiel wurden die Drums und die Gitarre von Anfang bis Ende aufgenommen und anschließend vielleicht noch ein paar Elemente hinzugefügt wie etwa die Synthesizer-Parts. Der Grund, warum ich Logic liebe, ist dieser Piano-Roll-Ansatz, das Horizontale sozusagen. Das ist für mich sehr stringent. Ich habe Ableton ein bisschen für Live-Gigs benutzt, aber ich fand die Oberfläche nie wirklich inspirierend für Aufnahmen.

Du hast in der Vergangenheit viele Songs produziert, bei denen heftig geloopt und Spuren umgedreht wurden. Ist das in einer DAW oder per Hardware geschehen?
Bibio: Mit Hardware. Bei meinen ersten drei Alben waren einige Computer beteiligt, aber das erste Album wurde größtenteils aufgenommen, bevor ich einen Computer besaß. Ich habe einen Hardware-Sampler benutzt – der ist eigentlich ein Geheimnis, das ich nicht verraten möchte. Es war der billigste Sampler, den ich in den späten 90er-Jahren finden konnte, und er hatte keine Quantisierungsfunktion. Man musste die Dinge manuell sequenzieren. Das ist ein einfacher Sampler, aber er hat einen Lo-Fi-Sound, der mir gefällt. Viele Tracks von „fi“ und „Hand Cranked“ wurden damit aufgenommen, vor allem die geloopten Spuren. Ich glaube aber nicht, dass ich auf „BIB10“ Samples verwendet habe.

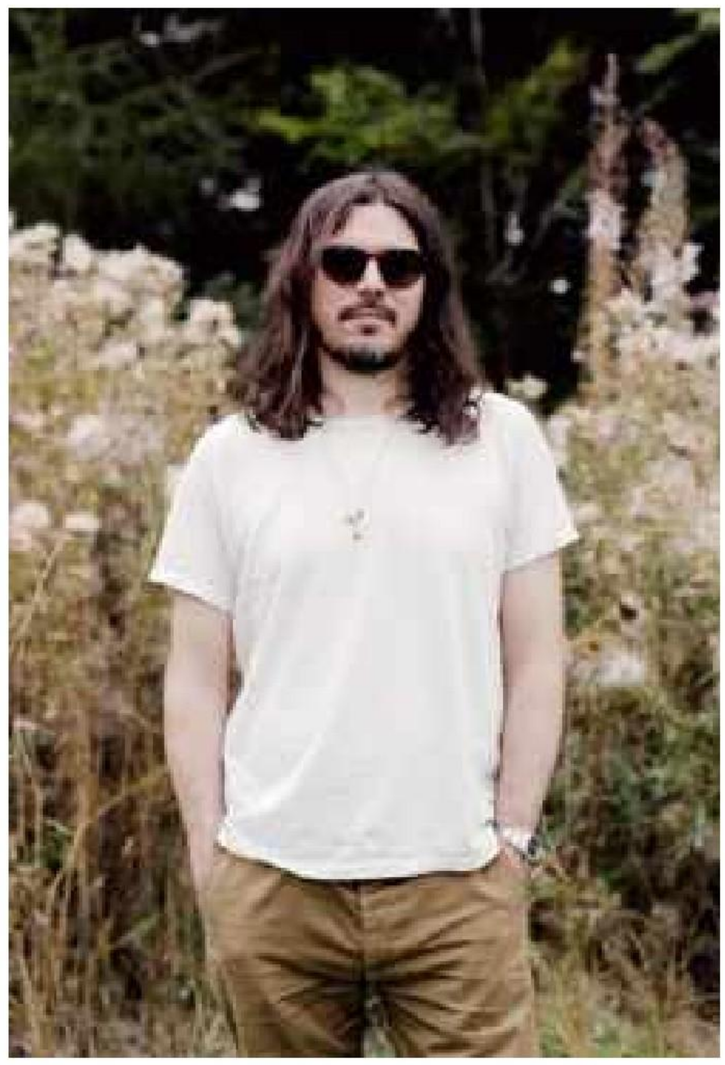


Foto: Matt Peers

Liebt die Natur: Stephen Wilkinson, besser bekannt als Bibio

Nicht einmal meine MPC. Alle Drums waren entweder Live-Drums oder analoge Drumcomputer, die klassischen Roland 606, 808 und 909. Ansonsten: Live-Gitarren, Schlagzeug, Bass, Synthesizer, Rhodes und so weiter.

Dann bin ich einer Täuschung erlegen. Ich dachte, einen Sampler heraushören zu können.
Bibio: Das einzige, an das ich mich erinnere, wo das der Fall sein könnte, ist „S.O.L“. Bevor ich das Schlagzeug aufnahm, wollte ich für diesen Song einen Schlagzeug-Groove haben, um dazu Gitarre zu spielen. Ich habe deshalb aus ein paar Disco-Samples in Logic einen einfachen Drum-Loop erstellt. Als wir dann die Drums aufnahmen, brauchte ich ihn nicht mehr und nahm ihn raus. Dann bemerkte ich aber, dass der Loop mir eigentlich ganz gut gefiel, also filterte ich alles heraus, sodass nur noch die Claps und das Vinyl-Knistern zu hören waren. Das ist wirklich das Einzige, was man auf diesem Album als Sample werten könnte. Wobei, warte … Auf „Potion“ gibt es einige Samples. Ich habe dafür einen Roland V-Synth GT benutzt, die Keyboard-Version. Die ersten Strophen singe ich im Falsett, dann habe ich meinen Gesang auf dem V-Synth gesampelt und ge-

Foto: Joe Giacomet

Auch wenn vieles, was er produziert, nach elektronischer Musik klingt: Stephen Wilkinson ist Gitarrist.

pitcht, die Formanten verändert und eine neue Melodie gespielt.

Auch wenn „BIB10“ nicht gerade nach Wald und Wiesen klingt: Du lebst auf dem Land. Was gefällt dir daran?
Bibio: Ich habe immer das Landleben bevorzugt. Als Student lebte ich im Norden Londons, aber das ist schon mehr als 20 Jahre her. Und selbst damals verbrachte ich mehr Zeit in den Wäldern als in der Stadt. Ich mag britische Städte eigentlich nicht besonders. Glasgow ist ganz cool, London gefällt mir nicht wirklich. Inzwischen mag ich auch Paris. Früher habe ich

Foto: Warp Records

Ganz entspannt im Hier und Jetzt: Stephen Wilkinson

es dort gehasst. Meine Freundin hat mir einen neuen Blick auf diese Stadt beschert. Auch Berlin gefällt mir gut, obwohl ich schon lange nicht mehr dort war. Tokio ist meine Lieblingsstadt. Diese Metropole ist anders als alle anderen Städte, in denen ich je gewesen bin. Tokio ist wie eine Reise in die Zukunft.

Fühlst du dich auf eine besondere Weise mit der Natur verbunden?
Bibio: Auf jeden Fall. Es gibt bestimmte Gefühle, die sich bei mir einstellen, wenn ich auf dem Land bin. Das ist wahrscheinlich ziemlich verbreitet. Ich denke, dass viele Menschen etwas Besonderes empfinden, wenn sie zum Beispiel an den Strand gehen. Ich mag besonders grüne Landschaften, Wälder, Täler und Gebirgsbäche. Schon als Kind habe ich viele Naturdokumentationen gesehen und ich fühlte mich immer besonders zu Seen und Flüssen hingezogen, mehr als zum Meer. Für mich ist das Meer so etwas wie eine große Wüste. Wobei das Meer in Wahrheit natürlich alles andere als eine Wüste ist, denn es steckt voller Leben. Aber es taugt nicht für Menschen – es ist tödlich und ziemlich trostlos. Einige Küstenregionen sind natürlich sehr schön, aber grüne Orte und Wälder haben etwas Magisches. Bestimmte Aspekte der britischen Landschaft gefallen mir besonders gut. Vor allem mit Wales fühle ich mich stark verbunden. Vielleicht, weil ich schon in jungen Jahren dort war. Es erschien mir magisch, weil ich ursprünglich aus einer Industrieregion stamme – dem „Black Country“ der West Midlands, das seinen Namen von der Luftverschmutzung hat, die durch die industrielle Revolution dort einsetzte. Ich bin zwischen Industriestädten aufgewachsen. Das war alles sehr urban und irgendwie deprimierend. Wir sind immer zum Angeln nach Wales gefahren. Das fühlte sich wie eine andere Welt an.

Hörst du viel Folk?
Bibio: Nein. Aber als ich „Ribbons“ aufnahm, lernte ich Geige. Meine Hauptinspirationsquelle war der irische Geiger Kevin Burke. Ich hörte viel Burke und MichaelO‘Donnell, einen Rhythmusgitarristen. Die beiden haben ein gemeinsames Album mit dem Titel „Promenade“ aufgenommen. Ich versuchte damals, einige der Melodien von diesem Album zu lernen. Ich höre eigentlich nicht viel traditionelle keltische Musik oder so etwas. Mein erster Folk-Einfluss war The Incredible String Band, eine schottische Formation aus den 60er-Jahren. Das gilt aber eher als Acid Folk, es ist recht schräg und experimentell. Nick Drake hat mir auch sehr gefallen. Wobei ich Drake nicht wirklich als Folkmusiker bezeichnen würde. Als ich diesen Künstler entdeckte, änderte sich die Art, wie ich Gitarre spielte. Ich benutze jetzt verschiedene Stimmungen, Fingerpickings und so weiter.

Dein elektronischer Einfluss ist stärker?
Bibio: Vermutlich schon. Ich habe aber viel mehr elektronische Musik gehört, als ich vielleicht Anfang 20 war, also als ich nach London zog und zur Universität ging. Damals habe ich hauptsächlich Warp-Künstler gehört, also die üblichen Leute: Aphex Twin, Autechre, Plaid, Boards of Canada … Das alles faszinierte mich auch, weil ich keine Möglichkeit hatte, diese Art von Musik selbst zu machen. Mir fehlte das Equipment. Später konnte ich mir die nötigen Werkzeuge leisten, aber da ich Gitarrist war und aus der Rockmusik kam, hat sich in meiner Musik beides irgendwie vermischt. Wo mir Synthesizer fehlten, spielte ich eben eine Gitarre ein. Ich hörte mir Steve

„Es klingt in meinen Ohren besser, wenn man analoge Tools kombiniert."

Reichs „Electric Counterpoint" an, das schloss die Lücke zwischen elektronischer Musik und traditionellen Instrumenten. Es war nicht wie typische Gitarrenmusik. Das gefiel mir damals besser, weil ich hauptsächlich elektronische Musik hörte. Hier kam der alte Sampler ins Spiel, mit dem ich Gitarren-Loops aufnahm und diese umdrehte. Das war der Einfluss von Steve Reich. Und weil ich auf Lo-Fi-Equipment zurückgreifen musste, also zum Beispiel Tonbandgeräte, entstand dieser Lo-Fi-Sound, der mich an britische Kinderfernsehsendungen aus den 70er-Jahren erinnerte.

Was für eine Sendung zum Beispiel?
Bibio: „Bagpuss", eine Serie, die wahrscheinlich in den 70er-Jahren gedreht wurde, aber noch in den 80er-Jahren im Fernsehen lief. Darin ging es um einen Trödelladen mit alten Spielsachen, die lebendig wurden. Es gab auch noch die Sendung „Trumpton". Diese Serien hatten oft eine einfache Titelmelodie, meist nur eine Mandoline oder etwas Ähnliches. Zunächst war es eher Zufall, dass meine Musik ein bisschen danach klang. Dann habe ich es aber zu einem bewussten Einfluss gemacht.

Bist du ein nostalgischer Mensch?
Bibio: Im Allgemeinen nicht. Ich erinnere mich aber, dass mich 1999 das Album „Music Has the Right to Children" von Boards of Canada enorm beeindruckte, weil es bestimmte Kindheitserinnerungen wachrief, die ich schon vergessen hatte. Gleichzeitig klang die Musik sehr modern, es war also keine Retro-Musik. Es war nichts, das versuchte, wie die Vergangenheit zu klingen. Trotzdem hatte es diese versteckten Qualitäten, die ein Gefühl von Nostalgie hervorriefen. Das war für mich viel interessanter. Dann habe ich versucht, Nostalgie in meine Musik einzubauen, aber auf eine andere Art und Weise. Ich bezog mich auf verschiedene Dinge, aber auf eine moderne Weise, anstatt nur zu versuchen, etwas retro klingen zu lassen. Es hat mich schon immer fasziniert, wie Musik Emotionen wecken kann. Nostalgie ist eine ganz besondere Emotion: eine Mischung aus Glück und Trauer. Nostalgie ist bittersüß, weil sie ein bisschen wie ein Traum ist, in dem Sinne, dass sie sich nicht wirklich greifen lässt. Nostalgie lässt etwas anklingen, das für immer verschwunden ist und nur in deinen Erinnerungen existiert.

Interessiert du dich auch auf theoretischer Ebene dafür, wie man musikalisch Gefühle erzeugt?
Bibio: Ja, wobei das für mich noch immer ein großes Rätsel ist. Ich habe zum Beispiel einige wissenschaftliche Theorien darüber gehört, warum Menschen bestimmte Musik als traurig empfinden, aber ich bin von keiner wirklich überzeugt. Theorien über Dissonanzen oder Ähnliches in einem Moll-Akkord. Aber warum klingt ein Moll-Akkord wirklich traurig und ein Dur-Akkord fröhlich? Es handelt sich buchstäblich nur um einen Halbton-Unterschied.

Das hat vermutlich alles biologische Ursachen.
Bibio: Oh, es ist biologisch, ja. Aber warum gibt es diese Biologie? Warum haben wir uns so entwickelt, dass wir Musik überhaupt schätzen. Ich erinnere mich noch daran, wie ich als Kind den Unterschied zwischen einem Dur- und einem Moll-Akkord entdeckte. Ich wusste nicht, dass das eine universelle Sache ist. Ich dachte einfach, das sei nur bei mir so. Ich habe auch mit niemandem darüber gesprochen. Später entdeckte ich natürlich, dass es eine musikalische Sprache gibt. Aber bis heute frage ich mich: Warum wird man traurig, wenn drei Noten zusammen erklingen? Ich finde das magisch.

Stephen, vielen Dank für das Gespräch.

K Florian Friedman

Foto: Warp Records

Bibio: „Ich mag besonders grüne Landschaften, Wälder, Täler und Gebirgsbäche."

MAGAZIN

INTERVIEW: PETER VORLÄNDER

KREATIVES CHAOS

Der VST-Visionär Peter Vorländer ergänzte erst Ende des vergangenen Jahres seinen Katalog innovativer Synth-Plug-ins mit Tracktion KULT. Im KEYS-Interview erzählt der Audio-Software-Entwickler von seinen zwei Leidenschaften, der Musik und der Mathematik – und wie er beides in seinen Produkten vereint.

Chaostheorie, Strange Attractors, FM-Synthese – im Grenzgebiet zwischen Technik, Mathematik und Musik fühlt sich Peter Vorländer am wohlsten. Die originellen Plug-ins seiner Software-Schmiede Dawesome Music erweitern der Möglichkeiten der digitalen Audio-Technologie. So auch sein neuester VST-Synth Tracktion KULT.

KEYS: Zuerst hast du Abyss entwickelt, einen visuellen Synth, der unterschiedliche Klangfarben wortwörtlich als Farben repräsentiert. Dann kam Novum, ein Granular-Synth, der Samples in tonale Schichten aufteilt. Welches Konzept liegt deiner neuesten Kreation KULT zugrunde?
Peter Vorländer: KULT basiert auf speziellen Oszillatoren, die besonders organisch und – wenn gewünscht – auch dreckig klingen. Die Grundlage dafür sind „Strange Attractors" aus der mathematischen Chaostheorie.

KEYS: Diese stellen das Herzstück von KULT dar. Wie unterscheiden sich diese Elemente von gewöhnlichen FM-Synths?
Peter Vorländer: FM-Synthese erzeugt Klänge durch die abstrakte, mathematische Kombination von sehr einfachen Wellenformen, zum Beispiel Sine-Waves. Der Grundklang ist recht steril, man muss viel modulieren, damit es lebendig wird. KULT basiert auf der Mathematik dynamischer Systeme, damit lassen sich auch natürliche oder elektronische Instrumente beschreiben. Daher ist bereits der Grundklang von KULT natürlich und organisch. Zudem erlaubt dieses Verfahren auch sehr interessante Klangparameter, die es so noch nicht gegeben hat.

KEYS: Welche Parameter genau?
Peter Vorländer: Das kann man gut an einem Beispiel veranschaulichen: Sound entspricht einem Punkt, der sich durch den Raum bewegt. Wenn man jetzt an einer festen Stelle eine Art Magneten anbringt, der diesen Punkt anzieht, wenn er in der Nähe ist, so bekommt die Welle einen Sägezahncharakter – das ist die Funktionsweise des Parameters SAW. Musikalisch entspricht das einem Anti-Filter: Anstatt Obertöne zu entfernen, werden welche hinzugefügt. Das klingt sehr analog. Wenn man nun diesen Magneten langsam rotieren lässt, bekommt man interessante Phasenverschiebungen, in KULT heißt das „S-Shift".

KEYS: Was haben die Konzepte FM-Synthese und Chaostheorie gemeinsam?
Peter Vorländer: Bei der Entwicklung von KULT bin ich auf eine neue Methode gestoßen, mit der man FM-Synthese auch auf beliebige Sounds anwenden kann. Diese wird bereits in KULT verwendet. Man bekommt die typischen FM-Sounds, aber ohne stundenlang Parameter zu tweaken. Derzeit entwickle ich das weiter, um es auch mit Samples oder als Audioeffekt musikalisch verwenden zu können.

KEYS: Magst du uns etwas mehr über diese Methode erzählen?
Peter Vorländer: Bei FM-Synthese hat man eine Trägerwelle, die durch eine andere Welle moduliert wird. Wenn die Frequenzen der beiden Wellen in einem ungefähr ganzzahligen Verhältnis stehen, klingt es harmonisch, sonst klingt es entweder glockenartig oder nach Noise. Da Samples meist viele Obertöne haben und auch in der Tonhöhe variieren, ist es sehr

Das Herzstück des KULT: die zwei Oszillatoren oder „Strage Attractors". Die grafische Darstellung soll dem Benutzer das Sounddesignen erleichtern.

schwer, brauchbare Ergebnisse durch FM zu erhalten. Meist ergibt sich einfach ein heftiges digitales Kratzen. Mit der neuen Methode ist es zum Beispiel möglich, ein Sample langsam in Richtung glockenartig zu verbiegen. Das ist ein sehr interessanter Audio-Effekt. Allerdings braucht es noch viel Arbeit meinerseits, damit es auf jeglicher Art von Audiomaterial, zum Beispiel auch auf Gesang, wirklich musikalische Ergebnisse liefert.

KEYS: Die grafische Darstellung der Oszillatoren in KULT soll dem User die Konzepte der Klangsynthese näherbringen. Wie genau geschieht dies?
Peter Vorländer: Wenn man mit Klangsynthese beginnt, ist man erst einmal verloren. Man schraubt an Knöpfen und versucht zu lernen, wie das den Klang beeinflusst. Aber oft beeinflussen sich die Parameter gegenseitig, und man landet schnell in einer klanglichen Sackgasse: Es klingt nicht gut, aber man hat keine Ahnung, wie man an diesen Punkt gekommen ist. Die grafische Darstellung hilft zur Orientierung, besonders um die Wechselwirkungen zu verstehen.

KEYS: Viele Sounddesigner meinen, man solle mit dem Ohr und nicht mit dem Augen gestalten. Bei KULT soll man sich dagegen gerade auf seine Augen verlassen. Was würdest du diesen Menschen sagen?
Peter Vorländer: Das Ohr hat immer Recht und trifft am Ende die Entscheidungen! Aber man braucht visuelle Rückkopplung für einen effizienten Workflow, sonst würden wir ja im Studio immer Augenbinden tragen. Zum anderen helfen Visualisierung im kreativen Prozess. Man kommt auf Ideen, die man sonst nicht gehabt hätte. Das Ohr entscheidet dann, ob die Idee gut war.

KEYS: Woher nimmst du die Ideen für deine innovativen Plug-ins?
Peter Vorländer: Ich lasse mir sehr viel Zeit, um neue Ideen auszuprobieren und hole mir Anregungen aus allen möglichen Bereichen – von Kunst, Mathematik bis zu japanischer Philosophie. Gleichzeitig hilft es mir, dass ich auch selbst Musiker bin und schnell beurteilen kann, welche Idee etwas taugt, und welche Idee ich besser verwerfe.

KEYS: Gibt es spezifische Plug-ins oder Hersteller, die dich inspirieren oder verlässt du dich ganz auf deine kreative Intuition?
Peter Vorländer: Meine größte Inspiration ist mein Eurorack, vor allem ohne angeschlossenes Keyboard. So verbinden sich Sounddesign und Komposition zu einer kreativen Einheit. Das macht viel Spaß! Wenn ich an einem Plug-in arbeite, ist es für mich erst fertig, wenn es mir mindestens ebenso viel Spaß macht, damit zu arbeiten. Mein Lieblingshersteller ist MakeNoise. In der Softwarewelt liebe ich die Plug-ins von PureMagnetik.

KEYS: Deine Firma Dawesome ist gerade mal drei Jahre alt. Vor der Gründung warst du in einer völlig anderen Branche beschäftigt: in der Medizintechnik. Wie kam es dazu, dass du Audio-Software-Entwickler geworden bist?
Peter Vorländer: Mein Leben lang spielten Musik und Mathematik eine zentrale Rolle. Mit dem einen habe ich dann mein Geld verdient, mit dem anderen Erfüllung gefunden. Aber der Wunsch, beide Welten zu vereinen, wurde immer stärker und irgendwann begriff ich, dass die Entwicklung von Audio-Software die Lösung für mich ist. Die Idee hat mich so begeistert, dass ich wenige Wochen später gekündigt habe. Seitdem freue ich mich jeden einzelnen Tag – es ist genau mein Ding!

KEYS: Gib uns einen kleinen Einblick in deine Tätigkeit als Entwickler. Wie sieht dein Alltag aus?
Peter Vorländer: Es gibt Phasen, in denen ich viel ausprobiere, Prototypen mache und mir Konzepte ausdenke. Dabei arbeite ich sehr unstrukturiert, kreatives Chaos. Irgendwann treffe ich dann eine Entscheidung, und ab dann übernimmt der Mathematiker. Ich arbeite dann extrem strukturiert und fokussiert an der Entwicklung, bis es fertig ist. Beide Phasen haben gemeinsam, dass ich Tätigkeiten wie Marketing oder Steuererklärungen grundsätzlich konsequent prokrastiniere.

KEYS: Wie sieht es mit der Musik, aus? Wie bist du dazugekommen?
Peter Vorländer: Als Kleinkind habe ich nachts alle Kochtöpfe ausgeräumt und darauf Schlagzeug gespielt – ich fand das großartig, meine Eltern weniger. Seitdem war Musik immer in meinem Leben, und seit den ersten Homecomputern auch in elektronischer Form. Mein Hauptinstrument ist das Fagott beziehungsweise das Kontrafagott. Das ist ein schöner Kontrast zur elektronischen Musik, weil man es mit dem ganzen Körper spielt und es einen so eigenständigen Klang hat. Musik höre ich eigentlich immer, und die Liste der Musiker, die mein Leben verändert haben ist lang. Um nur ein paar zu nennen: Tōru Takemitsu, Alva Noto, Tindersticks, Burial …

KEYS: Dennoch hast du eine gewisse Neigung zu Synthesizern. Was ist dein Lieblingssynth?
Peter Vorländer: Meine größte Liebe gilt dem Moog DFAM. Dieses Instrument erreicht die perfekte Balance zwischen Kontrolle und Mysterium. Auch nach Jahren macht der DFAM noch Spaß und man bekommt immer inspirierende Ergebnisse. Es ist der ideale Trackstarter.

KEYS: Vielen Dank für das Gespräch, Peter.

K Patryk Maciejewski

Peter Vorländer mit seinem Eurorack: Der halbmodulare Moog DFAM ist sein Lieblingssynthesizer.

EZDRUMMER 3

Die beeindruckende Weiterentwicklung der erfolgreichsten und beliebtesten Software für Drum-Produktionen für alle Songwriter: EZdrummer 3.

Alles Neu – neue Sounds, neues MIDI, neue Features.

Mehr Infos, Videos und Audio-Demos unter www.toontrack.com

WWW.TOONTRACK.COM

TOONTRACK

ELECTRONIC ESSENTIALS

AKUSTISCHE INSTRUMENTE ALS SOFTWARE

Akustische Instrumente lassen sich heute in hoher Qualität digital emulieren. Wir haben einige wichtige Plug-ins dieser Kategorie ausgewählt und stellen euch die jeweiligen Besonderheiten der Produkte vor.

Foto: Shutterstock

In etlichen Songs aus den Charts (auch in der elektronischen Musik) werden akustische Instrumente eingebunden. Ein günstiger und effizienter Weg besteht darin, hier auf Software zu setzen. Gitarren, Pianos und E-Pianos sowie orchestrale Elemente haben ihren besonderen Vibe und verleihen Songs einen menschlicheren Touch. Selbst dann, wenn sie komplett aus dem Rechner stammen. Im Folgenden stellen wir euch einige essenzielle Instrumente abseits von Synthesizern vor.

Native Instruments Electric Sunburst

Knapp 6 GB bringt die samplebasierte virtuelle sechssaitige E-Gitarre Electric Sunburst von Native Instruments auf die Waage. In der umfangreichen Library finden sich 154 Patterns mit realistisch klingenden Riffs und Arpeggios. Die Patterns sind in 31 stimmigen Song-Presets zusammengefasst. Live-Feeling kommt durch authentische Performance-Kontrollen wie die Picking Engine, die Strummings und die Riffs diversen Anschlags-Modi (mit Plektrum und Finger) sowie die selektierbare Fret-Position auf. Stilistisch ist das Plug-in von Rock, Pop über Blues bis zu Electro einsetzbar. Zur Nutzung ist der kostenlose Kontakt Player 6 oder Kontakt erforderlich.

Preis: 99 EUR
Weitere Infos:
www.native-instruments.com

IK Multimedia MODO BASS 2

MODO BASS 2 ist ein virtuelles Bass-Instrument von IK Multimedia, das vollständig ohne Samples auskommt und den Sound mithilfe von Modeling-Synthese in Echtzeit erzeugt. Zur Auswahl stehen 22 verschiedene Bässe, darunter auch Kontrabässe und Fretless-Modelle. Bei allen Bässen können die einzelnen Elemente wie Saiten, Hals und Korpus angepasst werden. In der Playstyle-Sektion kann zwischen den Spieltechniken Pluck, Pick und Slap und umfangreichen Einstellmöglichkeiten gewählt werden. Unter den Pick-Up-Kategorien sind zu finden: Single-Coil, Humbucker, Slot, Position sowie der Elektroniktyp (aktiv/passiv) und Tone. Um dem Bass die nötige Würze zu verleihen, gibt es noch sieben Stomp-Effekte, die in vier Slots geladen werden können, plus zwei Bass-Verstärker. MODO BASS 2 ist sowohl standalone wie auch als Plug-in in den Formaten VST, AU und AAX verwendbar.

Preis: 118 EUR
Weitere Infos: *www.ikmultimedia.com*

UJAM STRIIIINGS

UJAM ermöglicht mit dem Streicher-Plug-in STRIIIINGS erstklassige Streicher für Filmmusik (mitentwickelt von Hans Zimmer). Das Plug-in ist in die Sektionen Low Strings, High Strings und Finisher unterteilt. Die String-Sektionen können nicht nur auf 30 Effekte zurückgreifen, vielmehr lassen sie sich per Crossfader auch überblenden. In der Finisher-Sektion gibt es einen Multi-Mode-24-dB-Filter. Von den 60 verschiedenen Styles und den über 200 Presets renommierter Sounddesigner lässt sich zusätzlich profitieren. Die Hollywood-tauglichen Streicher bieten eine große Vielfalt an Spielweisen, von kurzen Soloakkorden bis zu rhythmischen Staccati ist alles dabei. Dank komfortabler Bedienung lässt sich schnell ein authentisches Streichorchester zusammenstellen.

STRIIIINGS unterstützt die Formate VST, AU und AAX.
Preis: 165 EUR
Weitere Infos: *www.ujam.com*

Ample Sound Ample Guitar M

Erlebt den authentischen Klang einer Akustikgitarre mit Ample Guitar M von Ample Sound! Diese Instrument hat über sieben Gigabytes an Samples im Gepäck und mit Finger, Strum und Pick drei Librarys in petto. Dazu kommen elf Artikulationen wie zum Beispiel Sustain, Hammer On & Pull Off und Legato Slide sowie ein String Roll Editor, ein Random Riff Generator und die Möglichkeit, die Gitarrensamples in Mono oder Stereo einzusetzen. Außerdem werden 28 Spielmodi für jeden Akkord geboten. Als Effekte gibt es neben einem 8-Band-EQ, Kompressor und Delay auch einen Faltungshall. Mit Ample Sound Ample Guitar M Lite II gibt es sogar eine kostenlose Version davon. Hier umfasst die Emulation der Dreadnought Martin D-41 allerdings nur die Finger-Library und die Größe beläuft sich auf lediglich 800 MB. Beide Plug-ins sind mit den Formaten VST, AU und RTAS kompatibel.
Preis: 169 USD (Ample Guitar M) kostenlos (Ample Guitar M Lite II)
Weitere Infos: *www.amplesound.net*

Arturia B-3 V2

B3 ist ein Orgel-Plug-in von Arturia, das nicht nur den Orgelsound der

1960er und 1970er emuliert, sondern auch die Moderne berücksichtigt. Es verzichtet gänzlich auf Samples und nutzt Physical-Modeling. Es gibt neun manuelle Zugriegel sowie Zugriegel-Modulatoren, zu denen LFOs, Multipoint-Hüllkurven wie auch ein Step-Sequencer zählen. Das Signal kann über den Preamp Drive gesättigt bis verzerrt werden, ehe es die frei konfigurierbaren Effekte wie Auto-Wah, Flanger, Kompressor, Chorus und Analog-Delay durchläuft. Der orgeltypische Leslie-Sound darf (in Kombination mit einem Rotary-Speaker) natürlich ebenfalls nicht fehlen. 50 Werk-Presets stehen zum Anspielen bereit. B-3 V2 nutzt die Formate VST, AU und AAX.
Preis: 149 EUR
Weitere Infos: *www.arturia.com*

Toontrack EZdrummer 3

Wer auf der Suche nach akustischen Drums ist, jedoch kein Schlagzeug zur Hand hat beziehungsweise kein Drummer ist oder engagieren kann, dem sei EZdrummer 3 von Toontrack allerwärmsten empfohlen. Mit rund 15 GB an Samples kann hier aus sieben Drum-Kits ausgewählt werden (18 Kicks, 25 Snares, 34 Cymbals plus Percussions). Die einzelnen Drumelemente lassen sich per Mixer auf bis zu 24 Spuren abmischen. Für mehr Flexibilität kann man zudem zwischen drei virtuellen Räumen wählen. Nicht zu vergessen ist die üppige MIDI-Library mit über 2.500 Files, die sowohl für Rock und Metal als auch für Hip-Hop, EDM und vieles mehr eingesetzt werden können. Die Feinabstimmung kann per Grid-Editor erfolgen. Ein Step-Sequencer ist auch mit an Bord. Der integrierte Song-Creator hilft dabei, aus den Drum-Grooves ein Arrangement oder Song aufzubauen. EZdrummer 3 unterstützt die Formate VST3, AU und AAX.
Preis: 179 EUR
Weitere Infos: *www.toontrack.com*

XLN Audio Addictive Drums 2

Addictive Drums 2 ist ein grooveorientiertes Drum-Plug-in von XLN Audio. Insgesamt kann aus drei Drumkits und 130 vorproduzierten Preset-Setups geschöpft werden. Die Presets sind clean, verzerrt oder durch andere Effekte verfremdet. Stets stehen live eingespielte akustische Drums im Vordergrund. Das einfache Layern regt zu einzigartigen Drums an und ist zudem benutzerfreundlich umgesetzt. Über einen 10-Kanal-Mixer können noch Overheads, Raum- und Bus-Kanäle hinzugemischt werden. Verschiedene Effekte wie Transientenformung, Kompression, Reverb oder Delay können zum Mix hinzuaddiert werden. Ein weiteres Highlight ist das MIDI-Groove-System mit 5.000 inspirierenden Beats und Grooves aus etlichen Genres. Addictive Drums 2 ist in den Plug-in-Formaten VST, AU und AAX verfügbar.
Preis: ab 169 EUR
Weitere Infos: *www.xlnaudio.com*

Rhodes V8

Wenn von E-Pianos die Rede ist, ist meist der edel anmutende Klang von Rhodes gemeint. Mit dem V8 gibt es ein über 20 GB umfassendes authentisches E-Piano-Plug-in mit über 30.000 Samples und mehr als 100 Velocity-Stufen. Das Software-Pendant des MK 8 besitzt auch einen Vorverstärker mit Drive-Parameter sowie einen Low/Hi-Equalizer. Für Hüllkurven und Effektbearbeitungen (Kompressor, Chorus, Phaser und Delay) gibt es die Version V8 Pro. Die Setup-Page bietet Optionen zur Justierung der Klangfarbe und Dämpfung für jede Taste. Hinzu kommen die Möglichkeiten, Mikrofon- und Verstärker-Emulationen einzusetzen. Beide Versionen sind mit den Formaten VST, AU und AAX kompatibel. Zum Testen kann für 45 Tage die Demoversion installiert werden.
Preis: 169 EUR (V8), 274 EUR (V8 Pro)
Weitere Infos: *www.rhodesmusic.com*

Modartt Pianoteq 8 Standard

Pianoteq 8 ist ein Plug-in von Modartt, dessen Technologie auf Physical-Modeling beruht und sehr realistisch klingt. Zur Auswahl stehen Instrumenten-Packs wie beispielsweise Grand-Piano, Upright-Piano, Vintage-Reeds-E-Pianos, Clavinet, Harfe, Glockenspiel oder auch Nylon-Gitarre. Zu den Highlights zählen definitiv Flügel wie der New York Steinway und das Sons Grand Piano. Es können bis zu fünf verschiedene Mikrofonplatzierungen um das Instrument herum vorgenommen werden. Auch Effekte wie Tremolo, Wah, Chorus, Flanger und Delay lassen sich beimischen. Diverse Bearbeitungs-Optionen der Saitenresonanzen, der Dynamik des Pedaleinsatzes oder des Dämpferverhalten sorgen für einen warmen, authentischen Klang. Das Standalone-Instrument nutzt als Plug-in die Schnittstellen AAX, AU, VST und NKS.
Preis: 269 EUR
Weitere Infos: *www.modartt.com*

Carl-Philipp Schmeller

FREEWARE

ES IST FREELING!

Zeit für Neues! Mit dem Frühjahrsputz wird es nicht nur Zeit sich von überflüssiger Software zu trennen, die den Rechner zumüllt, sondern auch Zeit für neue Tools, die eure Produktionen wirklich voranbringen. Wir haben dazu zehn frische Freeware-Tools für euch zusammengestellt.

Von Plug-ins kann man bekanntlich nie genug haben. Umso schöner, wenn diese dann noch kostenfrei verfügbar sind. Instrumente wie der erstklassige Synthesizer Essence Plus oder der Synthmaster 2 Player Free eigenen sich für jede Form der elektronischen Musik. Zur Stimmenkorrektur haben wir ein passendes Autotune-Tool. Für Mastering- und Mixing-Aufgaben haben wir sogar ein komplettes Bundle. Wer gern Trap- und Phonk-Musik produziert, kommt mit frischen Samples auf seine Kosten, wie auch Ambient-Liebhaber mit einem passenden Instrument. Viel Spaß mit diesen und weiteren Studiohelfern.

Ronan Fed Essence Plus

Essence Plus ist ein attraktiv gestalteter und üppig ausgestatteter subtraktiver Synthesizer von Ronan Fed. Die drei Multi-Voice Oszillatoren werden von einem Sub- und Noise-Generator verstärkt. Von verzerrten Synths und Acid-Basslines, über traumhafte Trance-Hooks bis hin zu satten Bässen und Effektklängen lässt sich hier sehr viel herausholen. Weitere Ausstattungsmerkmale sind das Filter, vier Hüllkurven und zwei LFOs. An den Hüllkurven kann über die Curve Controls die Form der Hüllkurve verändert werden. Als Effekte werden Chorus, Delay, Reverb, Kompressor und ein Verzerrer geboten. Gliding und Vibratos lassen sich ebenfalls fabrizieren, als auch die Erstellung von Arpeggios. Diverse Presets werden mitgeliefert. Essence Plus läuft unter Windows im VST-Format.
Weitere Infos: *www.ronan-fed.rf.gd*

>> Mit dem AllPlugins Bundle spendiert Direct Approach eine Fülle an einst kostenpflichtigen Tools. <<

liuanlin-mx MXTune

In nahezu jedem aktuellen Hip-Hop- oder Vocal-Track kommt heutzutage ein Auto-Tune-Effekt zum Einsatz, um suboptimale Vocals glattzubügeln oder gänzlich zu verfremden. Der Entwickler von liuanlin-mx hat mit MXTune das passende Tonhöhenkorrektur-Werkzeug dafür geschaffen. Unter Key können bestimmte Noten selektiert werden, die zur Tonhöhenkorrektur verwendet oder ausgeschlossen werden sollen. Die Attack- und Release-Zeit lässt sich ebenfalls bestimmen, wie auch die Tonart. Hinzu kommen Einstellungen für die Länge der Korrektur und des Intervalls. Der Algorithmus des Plug-ins basiert auf Autotalent und Soundtouch. Das VST-Plug-in ist unter Linux und Windows lauffähig.
Weitere Infos: *liuanlin-mx.github.io*

Artvera Wheel of Fortune

Knapp zehn Jahre nach dem Tod des Synthesizer-Gurus Günter Hager, hat seine Designerin Artvera eines seiner populärsten Plug-ins Wheel of Fortune als Kontakt-Instrument wiederveröffentlicht. Aus den einstigen Synthesizern wurden 130 Presets abgesampelt. Es gibt 65 Klangquellen für jede Ebene und vier Sounds für zusätzliche Noiseeffekte. Als Effekte sind ein Flanger, Stereo, Lo-Fi, Delay und Reverb mit an Bord. Hinzu kommt ein Filter, dessen Cutoff-Grenzfrequenz sich modulieren lässt, wie auch das Panorama und die Lautstärke. Das Instrument hat 60 Presets im Gepäck. Das Klangspektrum ist im Bereich Ambient und atmosphärischen Pads angesiedelt. Zur Nutzung ist Native Instruments Kontakt notwendig.
Weitere Infos: *www.artvera-music.com*

Direct Approach AllPlugins Bundle

Mit dem AllPlugins Bundle spendiert Direct Approach eine Fülle an einst kostenpflichtigen Tools für Mixing und Mastering. Zum Bundle zählen der Kompressor BoostX, mit dem sich Signale um bis zu 6 dB verstärken lassen. Dazu kommt der Limiter LimitX. Zur Wiederherstellung der Dynamik dient das Plug-in Snap!
Für ein detaillierteres Monitoring dient das Analyzer Plug-in SpecTrend.
Der De-Esser DASR vervollständigt das Bundle. Die Tools können für Mono- und Stereosignale eingesetzt werden. Die automatisierbaren Plug-ins sind für die Formate VST, AAX und AU verfügbar.
Weitere Infos: *www.directap.com*

Pauli Pölkki Wave Manuel 2

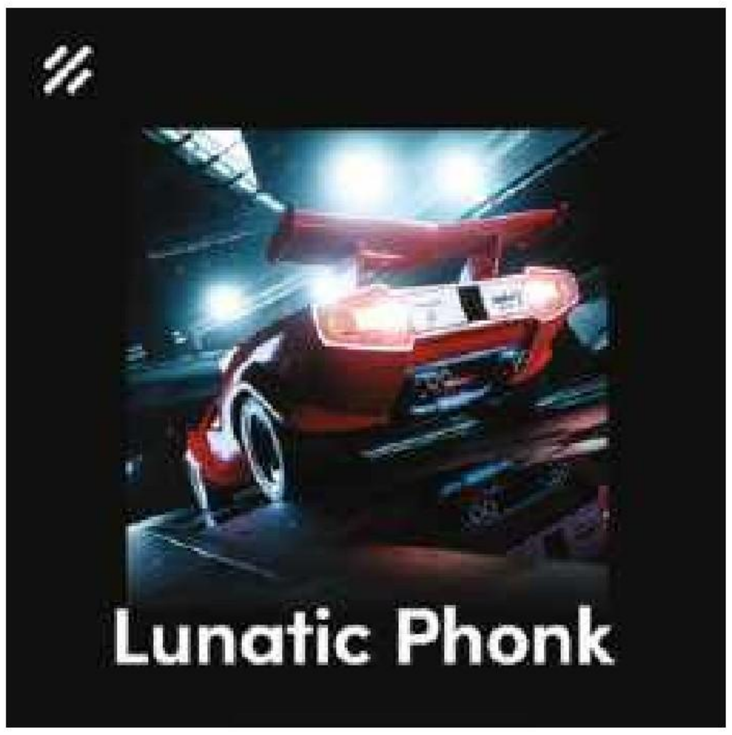
Mit dem Wave Manuel 2 spendiert der finnische Entwickler Pauli Pölkki allen Musikproduzenten ein Update für seinen Waveshaping-Synthesizer. Dieser erzeugt seinen Sound mit nur einem morphfähigen Oszillator und seinen variablen Wellenformen (Triangle, Saw und Pulse). Für das Update wurde nicht nur die Bedienoberfläche neu angestrichen, sondern auch die Presets wurden ausgeweitet. Der Oszillator kann dann mit dem Regler Symmetry,

Saturation und Shaping bearbeitet werden. Für jeden Regler am Oszillator gibt es eine eigene Hüllkurve (Attack, Decay und Release), als auch einen LFO. Um dem Sound mehr Breite zu verleihen, können die LFOs mit einem 180-Grad-Phasenversatz einen Stereosound verleihen. Wave Manuel 2 unterstützt die Formate VST und AU.
Weitere Infos: *wavemanuel.io*

SampleScience The Bells

The Bells ist ein neues samplebasiertes und dennoch CPU-schonendes Instrument von SampleScience mit verschiedenen Typen von Glockenklängen. Es gibt insgesamt 15 Glockensounds, die von resynthetisierten akustischen Glocken bis zu FM-Synthese reichen. Es gibt aber auch rein akustische Glockensamples oder Samples, die via Physical Modeling aufgenommen wurden. Verzerrer, Hall, Chorus und Delay sind mit an Bord. Dazu gesellt sich ein Hoch- und Tiefpass-Filter. Drei Voice-Modi (polyphon, monophon und legato) stehen auch zur Auswahl. Außerdem gibt es für die Lautstärke eine Hüllkurve.
The Bells kann unter Windows und macOS im VST beziehungsweise AU-Format eingesetzt werden.
Weitere Infos: *www.samplescience.info*

>> Wer über 1.200 Presets sowie den Import eigener Samples möchte, benötigt die Vollversion des Legacy. <<



BVKER Lunatic Phonk

Phonk zählt zu den Subgenres der populären Trap-Musik. Die Soundschrauber von BVKER haben mit Lunatic Phonk ein kleines, aber feines Samplepack mit rund 100 MB zusammengestellt, das den kostenpflichtigen Soundpaketen „Disrupted Phonk“ und „Neurotic Phonk“ entstammt. Zu entdecken gibt es acht getunte 808 Kicks, vier getunte Cowbells, sowie 25 Drum Hits, sechs Effekt-Sounds und 14 Drumloops. Zu den Effektsounds zählen Impacts, Atmos oder Sweep Downs. Eigene Sequenzen lassen sich auf Basis der sieben MIDI-Loops fabrizieren. Die insgesamt 64 Samples liegen alle im WAV-Format in 24-Bit vor.
Weitere Infos: *bvker.com*

FKFX Audio KrishnaSynth Legacy

So manchem dürfte der Synthesizer Legacy von KrishnaSynth aus dem Jahre 2007 vielleicht noch bekannt sein. Dieser wurde nun gänzlich neu überarbeitet und als Gratisversion zugänglich gemacht.

Wichtigstes Merkmal ist der F.A.T.-Oszillator, in den sich die Wellenform einzeichnen lässt. Ein zweiter und dritter Oszillator mit Grundwellenformen leisten klangliche Mithilfe. Dazu gibt es eine AHDSR-Hüllkurve, LFOs und eine Röhrenemulation als Effekt, um den Sound wärmer zu gestalten. Das Instrument bietet mit seinen 88 Presets verschiedene akustische, elektrische und Synthesizer-Sounds. Wer über 1.200 Presets sowie den Import eigener Samples möchte, benötigt die kostenpflichtige Vollversion. Legacy gibt es in den Formaten AU und VST.
Weitere Infos: *fkfxaudio.com*

KV331 Audio Synthmaster 2 Player Free

KV331 Audio spendiert mit dem Synthmaster 2 Player Free 550 Presets aus dem Flaggschiff Synthmaster 2. Zwar lassen sich keine eigenen Sounds kreieren wie mit Synthmaster 2, dennoch können dank acht wechselnder Easy-Parameter am Klangveränderungen vorgenommen werden, wie beispielsweise die Filter-Cutoff und Resonanz oder die Tonhöhe von Oszillatoren oder Hüllkurven-Settings. Die Presets passen zu einer Vielzahl an Genres wie Acid, Drum and Bass, Dance, Electro, Ambient und Disco. Zum Ausprobieren gibt es erstklassige Arpeggios, Bässe, Pads, Leads und perkussive Elemente. Darüber hinaus gibt es neben Layer-Effekten auch die Global-FX-Sektion mit Echo, Tremolo, Chorus und Reverb. Synthmaster 2 Player Free unterstützt die Formate VST, AAX und AU.
Weitere Infos: *www.synthmaster.com*

audiolatry Retromania Lite

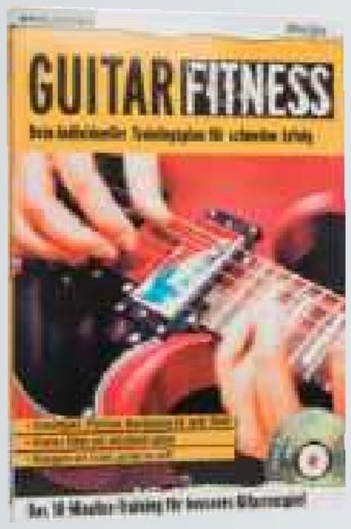
„Zeitreise zurück in die 80er Jahre“, lautet das Motto bei dem sample-basierten Instrumental-Plug-in Retromania Lite von audiolatry. Das Plug-in bedient vorzugsweise den Pop der 80er Jahre, lässt sich aber auch in Dance und Hip-Hop einbinden. Es stehen insgesamt 12 Presets mit Leads und Bässen zur Auswahl. Auf der Bedienoberfläche gibt es außerdem eine ADSR-Hüllkurve, einen LFO-Modulator und ein Hoch- und Tiefpassfilter. Als Effekte lassen sich ein Reverb, Chorus und Delay beimischen. Verschiedene Voice-Modi und Velocity-Curves sind vorhanden. Retromania Lite ist in den Formaten VST und AU verfügbar.
Weitere Infos: *www.audiolatry.com*

Carl-Philipp Schmeller

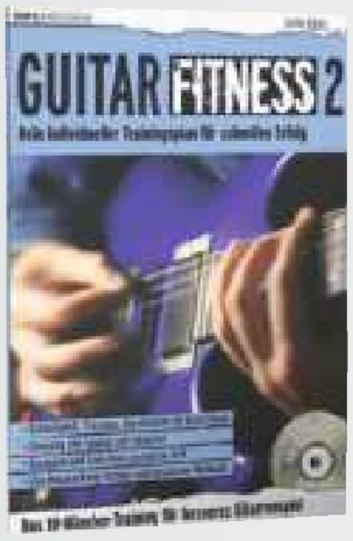
KEYS INFO

Über diesen QR-Code könnt ihr euch eine Auswahl der vorgestellten Freeware herunterladen – oder ihr nutzt die Download-Option unter: www.keys.de/downloads

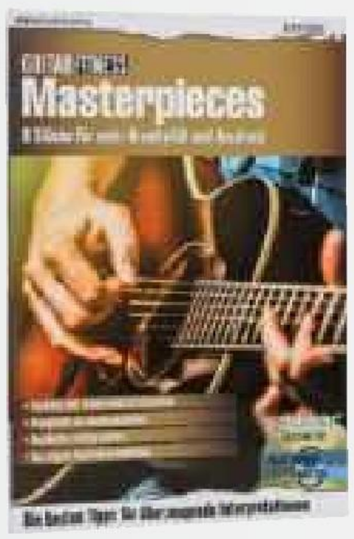
PPVMEDIEN



ISBN 978-3-937841-87-8

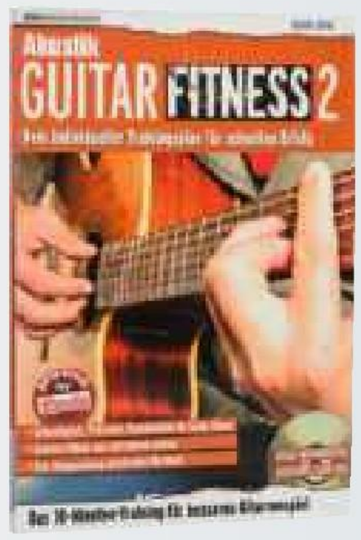


ISBN 978-3-941531-64-2

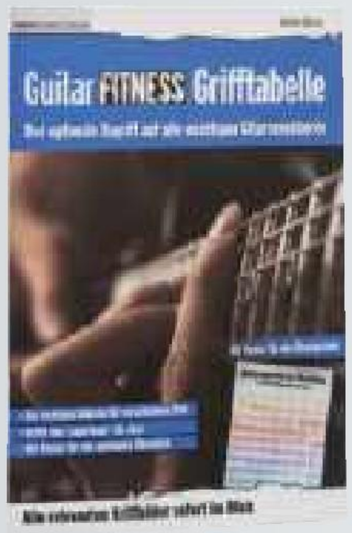


ISBN 978-3-95512-077-1

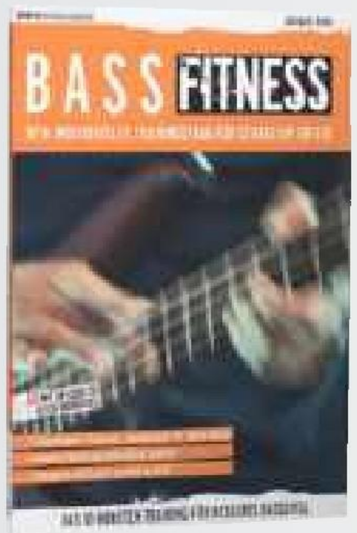
ISBN 978-3-941531-74-1



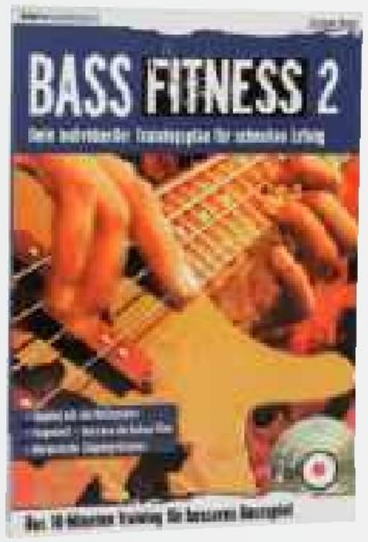
ISBN 978-3-941531-77-2



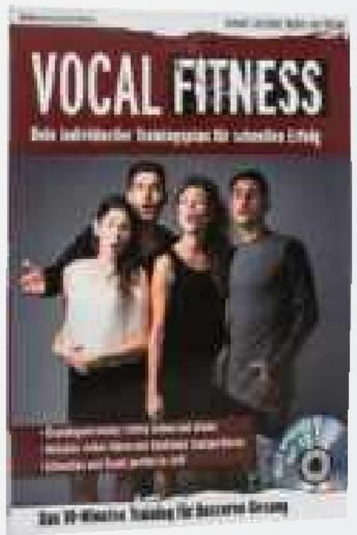
ISBN 978-3-95512-019-1



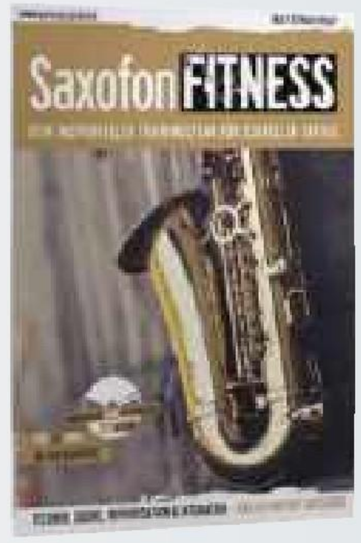
ISBN 978-3-941531-33-8



ISBN 978-3-941531-65-9



ISBN 978-3-941531-28-4



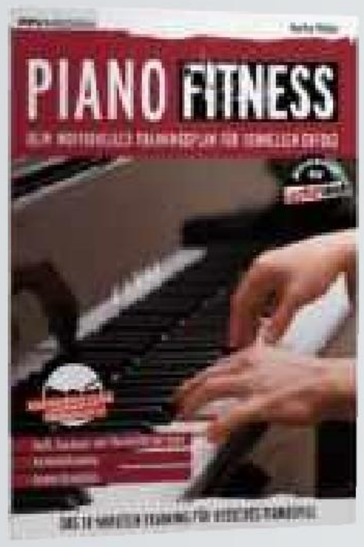
ISBN 978-3-95512-096-2

FITNESS REIHE

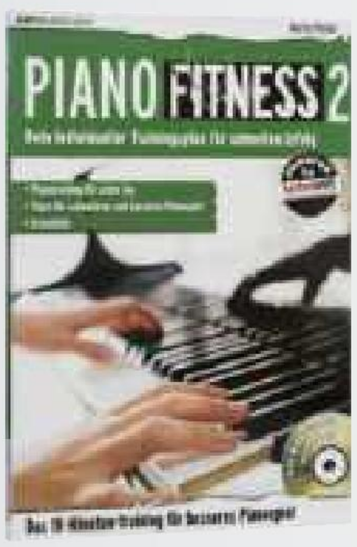
Die Fitnessreihe

ab 12,95 EUR

Mit nur 10 Minuten täglich dein Spiel entscheidend verbessern

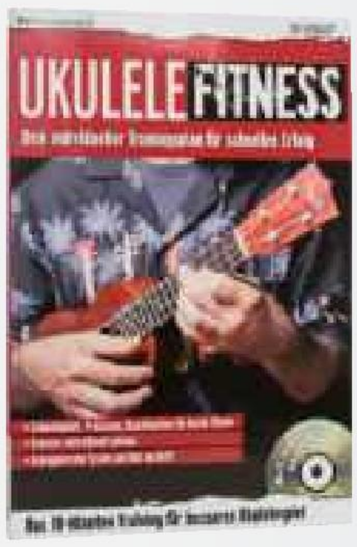


ISBN 978-3-941531-75-8

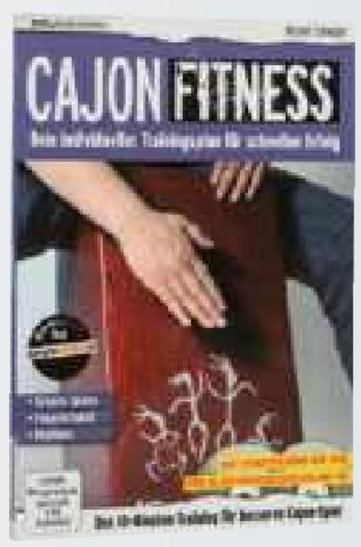


ISBN 978-3-941531-90-1

ISBN 978-3-95512-004-7

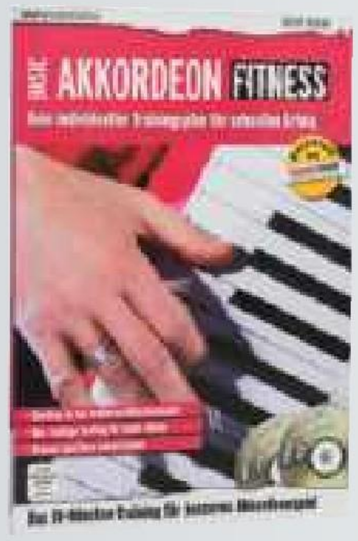


ISBN 978-3-95512-095-5



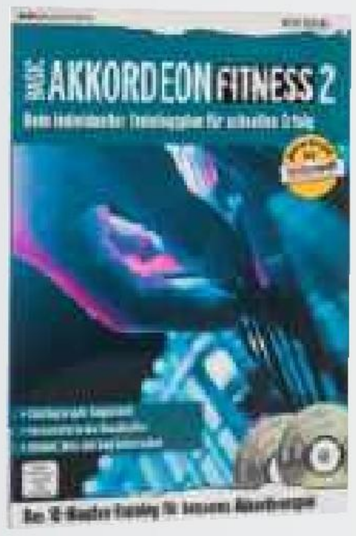
ISBN 978-3-941531-85-7

DVD



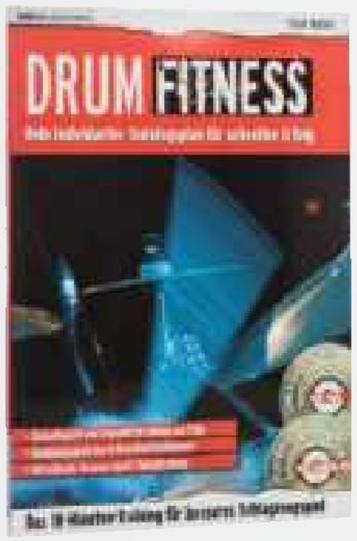
ISBN 978-3-941531-88-8

DVD



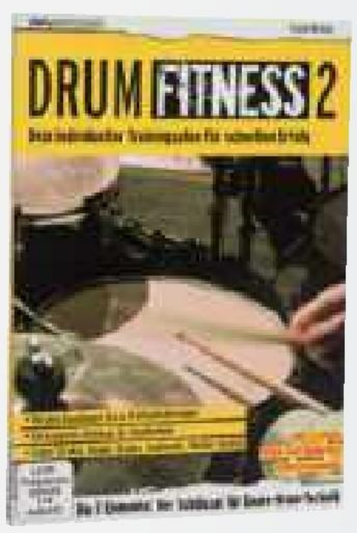
ISBN 978-3-95512-015-3

DVD



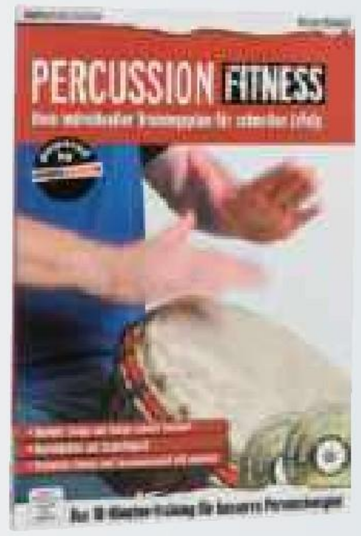
ISBN 978-3-941531-34-5

DVD



ISBN 978-3-941531-66-6

DVD



ISBN 978-3-941531-96-3

DVD

Jetzt gleich bestellen

www.ppvmedien.de +49 8131 565530 bestellung@ppvmedien.de #

ARTURIA

PIGMENTS 4

Pigments 4 von Arturia soll alles können: Jeden Style, moderne Presets, tiefgehende Custom-Sounddesigns und vieles mehr. Ob Arturia da nicht ein wenig zu hoch gegriffen hat, schauen wir uns genauer an.

Neben der klassischen „analogen“ Klangerzeugung, also subtraktiver Klangsynthese, kann man bei den zwei Soundengines von Pigments auch zwischen Wavetable, Sample und Harmonic Oscillator wählen.

Wavetable-Synthese

Bei der Wavetable-Synthese steht und fällt der Sound natürlich mit dem Wavetable selbst. Hier bietet Arturia in Pigments 4 eine ganze Menge, mit dem man Arbeiten kann. Ebenso kann man auch selbst erstellte Wavetables in Pigments 4 laden. Allerdings ist es ein bisschen schade, dass das Plug-In keinen eigenen Editor bietet. Serum etwa hat das schon seit Jahren.

Die Wavetable-Sektion hat dafür aber einige sehr spannende Optionen für das Sounddesign in petto. Durch Cross-Modulation können Wavetables mit einem Referenzsample kombiniert werden. Dazu stehen eine ganze Reihe von Samples zur Verfügung, von der Fahrradklingel, dem Drumloop bis zu abgefahrenen Space-Sounds. Mit wenigen Klicks wird so ein einfacher Sinus-Wavetable zum kratzigen, kreischenden Leadsynth.

Über die Modulator-Sektion kann Frequenz-, Ring- und Phase-Modulation gesteuert werden. Letzteres ist sehr praktisch,

da durch die Phase-Distortion eine Menge Obertöne angeregt werden können, die dem Sound eine richtig schöne analoge Farbe geben kann. Nicht unerwähnt bleiben sollten auch die zahllosen Eingriffsmöglichkeiten. Der Modulator arbeitet nicht nur mit klassischen Wellenformen sondern auch mit einer Sammlung verschiedener Noise-Farben (pink, white, red …).

Sample-Synthese

Die Sample Engine ist eine Multi-Layer/Multi-Sample-Engine, bei der man die Samples mit Granularsynthese, Round-Robin und Shaper-Effekten formen kann. Mit diesen Möglichkeiten ist es kinderleicht, große Klangflächen, Pad-Sounds und cineastische Atmosphären zu schaffen. Zum Erstellen der Sounds steht eine bunte Mischung aus Samples zur Verfügung: Bells, Foley, Drones und Drums und Percussion – um nur ein paar Kategorien zu nennen. Selbstverständlich können auch eigene Samples in Pigments 4 geladen werden. Gleichzeitig geht das maximal mit sechs Samples parallel. Diese können dann nach verschiedenen Prinzipien abgespielt werden: Gemappt auf den Keyboard-Zonen, gemappt auf Velocitys, nach Round-Robin oder per Zufallsprinzip. Mit unterschiedlichen Samples kann man so über ein einziges VST-Plug-in eine sehr vielseitige Soundlandschaft erschaffen. Über die Granularsynthese-Sektion lässt sich jedes kleinste Detail eines Samples herauspicken und daraus ein eigenständiger Synth-Sound erstellen.

Harmonic Oscillator

Der Harmonic Oscillator ist ein additiver Synthesizer. Im Gegensatz zur klassischen subtraktiven Synthese werden hier nicht aus einer bestehenden Oszillatorfrequenz durch Filter Obertöne weggenommen und so das Soundbild bearbeitet, sondern viele Sinuswellen nach unterschiedlichsten Patterns zusammengefügt, um daraus den Klang zu erzeugen. Dazu kann die Menge dieser sogenannten Partials (quasi Obertöne) von 1 bis 512 bestimmt werden. Das geht natürlich auch ordentlich auf die CPU-Leistung. Der Computer muss nicht wie bei subtraktiver Synthese zwei bis drei Oszillatoren betreiben, sondern eben 512. Beim Erstellen der Sounds hilft hier eine schöne grafische Darstellung, um grob zu verstehen, was man tut und wie sich selbiges auf den Sound auswirkt. Die Darstellung von Partials und Modulationsbereich ist an dieser Stelle wirklich schön gelungen. Zur Modulation dieser Partials steht eine ganze Reihe spannender Tools zur Verfügung. Zusätzlich zu diesen Klangerzeugungsmöglichkeiten, die über die Engine 1 und 2 abgerufen werden können, gibt es noch die sogenannte Utility-Engine. Diese hat zwei samplebasierte Noise-Generatoren und einen eigenständigen Oszillator. Mit diesen kann man Vorhandenes aus Engine 1 und Engine 2 mit neuen Farben anreichern, aber auch eigenständig lässt sich mit der Utility-Engine über die vielseitigen Samples der Noise-Generatoren Interessantes kreieren.

Filter

Die Filtersektion mit zwei separaten Filtern ist übersichtlich und so aufgebaut, wie man es auch von anderen Synths kennt. Aber wir hätten es nicht Arturia zu tun, wenn es nicht doch ein USP (Unique Selling Point) gäbe: das MS-20-Filter. Ich habe leider zum Testen keinen direkten Vergleich gehabt, aber eines sei dennoch gesagt: Er klingt fett! „Honorable Mention“ geht an das Surgeon-Filter mit einer Flankensteilheit von 64 dB. Damit kann man wirklich wir ein Chirurg an den Frequenzen arbeiten.

Modulationen

Die Modulationssektion von Pigments 4 ist riesig. Genial ist die Auswahl beim Arbeitsbereich (Amount) der einzelnen Modulatoren. Bei Synths wie etwa Serum wählt man den Modulator mit einem Klick an und dann kann über ein kleines Feld neben dem Modulationsziel (zum Beispiel der Filter) den Arbeitsbereich vergrößern und verkleinern. Wenn man auf einem Modulationsziel vier oder fünf Inputs hat, müht man sich schon ein wenig ab, bis alles feinjustiert ist. Pigments hat das so gelöst: Man wählt das Modulationsziel und alle Modulatoren verändern ihr Feld im Synth zu Fadern – und man kann alle Arbeitsbereiche der einzelnen Modulatoren nebeneinander überschauen und bearbeiten. So einfach, so genial.
Und hier hört der Routing-Spaß noch nicht auf. Der Arbeitsbereich kann auch durch eine andere Modulationsquelle moduliert werden. Wie bitte? Neben den bekannten klassischen Modulationsquellen wie Envelope und LFO lassen sich in der Sektion „Function“ drei komplexe Funktionen als „Custom-LFO“ kombinieren. In der Random-Sektion gibt es eine ganze Handvoll Parameter, um einen Zufälligen LFO aus drei Zufallsgeneratoren zu erstellen. Wem das noch nicht abgefahren genug ist, der findet direkt daneben den Reiter „Combinate“. Hier kann man LFOs auf verschiedenen Wegen optisch/mathematisch kombinieren. An dieser Stelle ist der Grad erreicht, wo auch der größte Synth-Nerd wohl anfängt zu schmunzeln. Spaß macht es ja auf jeden Fall mächtig.
All diese großartigen Funktionen werden durch eine – wer hätte es gedacht – riesige und hochwertige Effektsektion abgerundet. Diese ist aufgeteilt in zwei Insert-Effektketten mit jeweils drei Effektslots und eine Send-Effektkette, ebenfalls mit drei Slots. Aus 18 hochwertigen Effekten lässt sich hier wählen. Besonders gelungen finde ich an dieser Stelle den Juno-Chorus und einen sehr schön klingenden Shimmer-Effekt für spannende Raumeffekte.

FAZIT

Pigments 4 vereint sehr viele Features. Ein wahrer Gigant. Und das für 199 EUR! Damit ist Pigments nicht nur ein grandioser Synthesizer, sondern auch ein echt gefährlicher Konkurrent für Serum, Massive und Co.

K Mark Moody

ARTURIA
PIGMENTS 4

VERKAUF
Online, Fachhandel

INTERNET
www.arturia.com
www.tomeso.de

PREIS (UVP) **199 EUR**

+ Vielseitig einsetzbar
+ clevere Ideen
+ grandioser Sound
+ Umfangreiche Synthese

KURZWEIL SP7 GRAND

NEU DURCHDACHT UND LEISTUNGSSTARK

Kurzweil präsentiert mit dem SP7 Grand ein neues Modell. Dieses Piano kann einiges – und nicht nur Dinge, die man erwartet.

Ein Segment der Musikinstrumentenbranche, das einen ordentlichen Boom erfahren hat und noch immer erfährt, sind digitale Stage-Pianos. Die scheinen in den letzten Monaten wie Pilze aus dem Boden zu sprießen. Nach Rolands FP-10, Casios Privia und GEWAs PP3 zieht nun auch der amerikanische Traditionshersteller Kurzweil, um den es in der letzten Zeit etwas still geworden war, mit Pauken und Trompeten nach. Die Rede ist vom Kurzweil SP7 Grand, dem Nachfolgemodell des SP6, das bereits auf der NAMM 2022 zu bewundern war.

Neues Leben eingehaucht

Ausschlaggebend für den ambitionierten Sound ist die neue Syntheseplattform A.T.S.T. (Authentic Timbre Synthesis Technology), die neues Leben in die Kurzweil-Philosophie bringen soll. Durch die neue Technik ergeben sich große Vorteile für die Reproduktion von Pianosounds. Gegenüber den Vorgängermodellen gibt es eine höhere Audioauflösung, sanfte Velocity-Übergänge, 2-fach-Oversampling-Filter, Saiten- und Pedalresonanzmodelle, Hüllkurven- und anschlagskontrollierte Key-Off-Samples und eine Half-Damper-Pedal-Unterstützung, wovon die Piano-Sounds und deren Spielweisen sehr profitieren. Dass es sich beim SP7 Grand nicht nur um ein Stage-Piano handelt, werden wir später erläutern. Kurzweil hat seine Hausaufgaben in Form der bereits genannten Vorteile gemacht. Mit der 256-stimmigen Polyphonie, der 16-fachen Multitimbralität und der 307 abrufbaren Presets (2 GB) werden keine Wünsche offen gelassen.

Alles besser strukturiert

Die überarbeitete Userfreundlichkeit zeigt sich in farbkodierten Buttons und dem kommunizierenden 1.024 x 600 großen 7“-Farb-LCD-Touchscreen im Multimodus. Die „Pianistenfreundlichkeit“ offenbart sich in der voll gewichteten 88-Fatar-Tasten-TP100LRG-Hammermechanik-Tastatur, mittlerweile in vielen Geräten anderer Hersteller weltweit integriert und geprüft. Gleich der erste Eindruck nach Betätigung des Netzschalters offenbart ein klares und gut strukturiertes, selbsterklärendes Display, das sofort zur Erkundung einlädt. Die linke Hälfte zeigt die üblichen Kategorien: Piano, E-Piano, Clav, Organ, String, Pad, Ensemble, Brass, Winds, Synth, Guitar/Bass, Drums/Perc und was man so braucht. All diese Kategorien können natürlich auch in Echtzeit über die rechts vom Display angebrachten weißen Softkeys angewählt werden. Der erste Eindruck ist vielversprechend, doch nach einem längeren Durchsteppen der Sounds

stellt sich die übliche Routine ein: Man hat ja eigentlich auch nicht weniger erwartet. Oder? Falsch, weitermachen!

Klaviersounds galore

Sehr gut ist die Piano-Bank, hervorragend gesampelte, obertonreiche und breite Klaviersounds, wie bei Kurzweil seit jeher am Start. Gleich der erste Grand-Piano-Sound „Concert Grand“, gefolgt vom „Studio Grand“, überzeugt mit einer ausgewogenen, dynamischen Kurve und einem sehr zarten Hall. Ein Klavier, das sowohl die klassische Klientel wie auch die Pop/Jazz-Fraktion zufrieden stellen sollte. Mit dem „Ambient Piano“ betreten wir die Filmmusik Hollywoods und die Chill-out-Szene. Ein nicht zu großer, aber trotzdem sehr füllender Raum lädt zu geschmackvollen Akkordkaskaden ein.

Einfache Bedienbarkeit

Die E-Piano-Sektion hält die üblichen Preset-Versprechen zwischen verträumten Balladen-Klängen und einem neutralen Vintage-Modul bereit. Mit dem Preset „Blue Whale“ beginnt die Sound-Party: Sofort erleuchten alle Softkeys und es entfaltet sich eine friedliche, maritime Klangkulisse, die als Background für eine Ozean-Doku herhalten könnte. Hier ist individuelle Kreativität gefragt, die dank der übersichtlichen Soft-Pad-/Drehregler-Architektur dann sofort umgesetzt werden kann.
So lassen sich verschiedene Zonen einzeln abrufen, deaktivieren und aktivieren sowie individuell addieren. Man sollte sich nicht nur auf die Factory-Presets verlassen, sondern selbst ausgiebig auf Entdeckungstour gehen. So lässt sich das Potenzial des SP7 Grand besser erforschen, das mit dem Namenszusatz „Grand“ eine ein wenig irreführende Konnotation erhält, die einen das Instrument fälschlicherweise der Klavier-Familie zuordnen lässt.
Die Grand Pianos im SP7 Grand treten durch Saiten- und Pedalresonanzmodellierung, Hüllkurven- und anschlagskontrollierte Key-Off-Samples sowie Half-Damper-Pedalfunktion in verbesserter Form auf und bieten so ein noch realistischeres Piano-Performance-Erlebnis.

Sofort startklar

Hervorzuheben ist auch der Hybrid-Arpeggiator in Verbindung mit einem Step-Sequencer sowie einem Noten-Arpeggiator. Für Mikrofon-User gibt es folgende Neuerung: Die Tonhöhe des Mikrofoneingangs wird automatisch stabilisiert und die Vibrato- und Legato-Qualitäten des Signals gleichen sich an. Es können bis zu vierstimmige Harmonien in Echtzeit sowie vocoderähnliche Effekte erstellt werden.
Ein weiteres Novum sind die Loopback-Option sowie eine optimierte Klangprogrammierung und nahezu nahtlose Velocity-Layer-Übergänge. Man schaltet das Gerät einfach nur an und befindet sich sofort im leicht bedienbaren Multi-Modus.

FAZIT

Das Kurzveil SP7 Grand folgt letzten Endes einer so noch nie dagewesenen Geräte-Philosophie, die in beeindruckendem Maße zur Kreativität einlädt. Neben tollen Sounds und Features ist es gerade diese Eigenschaft, die das SP7 mit einem Straßenpreis von rund 2.200 Euro doch deutlich von der Konkurrenz abgrenzt. Schön!

Christoph Spendel

Delay-Time-Regler und Transpose-Buttons hat man für schnellen Zugriff optimiert.

KURZWEIL **SP7 GRAND**

VERKAUF
Online, Fachhandel

INTERNET
www.kurzweil.com

PREIS (UVP) **2.735 EUR**

+ neue Syntheseplattform
+ hohe User-Freundlichkeit
+ Hybrid-Arpeggiator
+ Step-Sequencer

Die Anschlüsse wurden stirnseitig platziert.

Fotos: Hersteller

ESI NEVA UNO & NEVA DUO

KOMPAKTES DOPPEL

Kleine Audio-Interfaces für den Schreibtisch und unterwegs liegen im Trend. Auf diesem Gebiet will sich jetzt die deutsche Firma ESI Audio mit zwei preisgünstigen Geräten behaupten, dem ESI Neva Uno und Neva Duo. Sie bieten unterschiedliche Anschlüsse, einfache Bedienung und ermöglichen hochauflösende Aufnahmen.

Jeweils zwei gleichzeitig nutzbare Eingänge liegen bei diesen Kompakt-Interfaces vor. Das etwas kleinere Uno hat im Unterschied zum größeren Duo allerdings nur einen XLR-Klinken-Kombieingang mit 48-Volt-Phantomspeisung, letzteres zwei. Der zweite Eingang beim „Uno“ ist stattdessen ein 6,3mm-Klinkenanschluss. Die zwei Kombibuchsen beim Duo können Mikrofon-, Line- und Hi-Z-Signalpegel annehmen. Beim Uno ist die Kombibuchse nur für Line- und Mic-Level ausgelegt, für hochohmige Instrumentensignale ist der daneben befindliche Klinkeneingang vorgesehen. So bietet das Duo insgesamt etwas mehr Vielseitigkeit bei den Anschlüssen. Folgende Kombinationen wären beim Duo unter anderem möglich: Zwei Mikrofone (auch Kondensatormikros), ein Mikrofon und ein Instrument (Keyboard, Gitarre etc.) oder zwei beliebige Instrumente. Das Uno hingegen ist etwas eingeschränkter. Hier geht immer nur ein Mikrofon zusammen mit einem Instrument auf Line- oder Hi-Z-Level. Oder zwei Instrumente, darunter allerdings nur eins mit Hi-Z-Level.

Handhabung

Beide Interfaces haben sehr handliche Abmessungen. Das Uno ist knapp 11 cm breit und 9 cm tief, das Duo ist nur 2 cm breiter. Die Gehäusewand besteht aus Kunststoff, was für ein geringes Gewicht sorgt. Das macht die Interfaces vollkommen tauglich für mobile Einsätze an beispielsweise Laptop oder Tablet. Verbunden werden sie über USB-C/A-Kabel, die mitgeliefert werden (je ein Meter Länge).
Die Bedienoberfläche ist gut nutzbar, alle Tasten und Regler befinden sich in Reih und Glied auf der Oberseite. Die Eingänge und der Kopfhöreranschluss (6,3 mm) liegen vorne, der Monitor-Ausgang befindet sich hinten – beim Uno Stereo-Cinch, beim Duo Stereo-Klinke.
Neben den Gain-Reglern für die je zwei Kanäle gibt es beim Uno noch einen „Volume“-Regler, der für die Ausgabe auf Kopfhörer und Stereo-Ausgang zuständig ist. Bei eingeschaltetem Direct Monitoring wird dieses mit dem Playback-Signal zusammen beeinflusst. Einen Mix-Regler gibt es dafür leider nicht. Das Neva Duo

hat hier zwei verschiedene Regler: Einen für das Kopfhörer-Signal und einen „Master“. Hier sind zwar Kopfhörer- und Stereo-Ausgang getrennt regelbar, wiederum werden jedoch Playback und Direct Monitoring gemeinsam per Master-Regler gesteuert. Im Gebrauch zeigt sich, dass das Playback-Signal automatisch etwas leiser gestellt wird, sobald man das Direct Monitoring per Taste aktiviert.

Wenn man das Interface via USB anschließt, startet es automatisch. Sowohl Stromversorgung als auch Datenübertragung funktionieren über dasselbe USB-Kabel. Bei Mac sind die Interfaces class-compliant und können sofort genutzt werden, bei Windows werden sie erst nach Installation eines Treibers richtig erkannt. Die Einrichtung ist aber schnell und einfach erledigt. Außerdem gehört zur Installation ein kleines Desktop-Menü, das es ermöglicht die Ein- und Ausgangspegel vom Rechner aus zu überwachen und zu justieren. Dieses Menü enthält außerdem die DirectWire- und Loopback-Funktion, die flexibles Routing und Mischen verschiedener Signale zwischen Audio-Anwendungen und Ausgängen ermöglicht. Ein praktisches Hilfsmittel, mit dem man sich jedoch erstmal vertraut machen muss. Besonders bei schlechten Lichtverhältnissen ist die LED-Beleuchtung des Geräts von Vorteil. Das „ESI“-Logo auf der Oberseite beginnt orange zu leuchten, wenn das Gerät in Betrieb ist, und LED-Ringe um die Gain-Regler zeigen eingehende Signale sowie deren Stärke an. Schwache Signale erscheinen in Grün, eine gute Aussteuerung leuchtet Gelb und vor Übersteuerung warnt die Farbe Rot.

Technologie und Sound

Die beiden Interfaces sind zu Signalwandlung mit einer Auflösung von bis zu 24 Bit bei 192 kHz fähig, also auf professionellem Niveau. Als Nadelöhr könnten sich die Preamps erweisen, die mit maximal 50 dB Gain aufwarten. Beim Test zeigt sich, dass deren Reserven ausreichen. Sowohl bei Kondensatormikrofonen mit Phantomspeisung als auch bei direkt eingespielten E-Gitarren am Hi-Z-Input bekomm ich brauchbare Eingangspegel. Jedoch muss ich die Gain-Regler in beiden Fällen weit hochdrehen, wobei sich ein merkliches Grundrauschen einstellt. Während das Mikrofonsignal schön transparent und unverfälscht aus meinen Monitorboxen kommt, wird die Gitarre am Klinkeneingang doch etwas dumpf, es fehlt an Höhen und Hochmitten. Hier könnte ein vorgeschalteter Preamp, beispielsweise in Form einer DI-Box, eine hilfreiche Ergänzung sein, der jedoch unter Umständen hinzugekauft werden muss. Wer Sprachaufnahmen macht, beispielsweise als Streamer oder Podcaster, muss sich wegen der Gain-Reserven und eventueller Höhenverluste keine großen Sorgen machen. Tiefe, warme Stimmen werden ja gemeinhin eher als wohlklingend wahrgenommen und man kann den nötigen Pegel durch Annähern des Mundes zum Mikrofon erreichen, wodurch sich zusätzlich der oft erwünschte Nahbesprechungseffekt ergibt.

Auswahl aus Programmen

Für den Start ins Recording, sei es von Musik, Podcasts oder anderem, gibt ESI ein breites Software-Paket bei. Da wären die DAWs Wavelab LE10, Cubasis LE3 (für iPhone und iPad) und Bitwig Studio 8-Track, ein 50-Prozent-Rabattcode für das Paket Audified for ESI mit Multi-Effekt-Prozessor sowie Bass- und Gitarren-Amp-Simulationen und zu guter Letzt ein Code für eine Testversion von JackTrip Virtual Studio, einer Anwendung für gemeinsames Musikmachen von verschiedenen Orten aus.

FAZIT

Die beiden Interfaces von ESI bieten im Verhältnis zu ihren Preisen von weniger als 100 Euro einen großen Funktionsumfang. Die Einrichtung und Bedienung sind intuitiv und die Geräte eignen sich zum Mitnehmen an verschiedene Aufnahmeorte. Die Klangqualität kann, je nach Anwendungsbereich, weitgehend überzeugen. Für professionellen Sound ist unter Umständen noch Unterstützung durch externe Geräte oder Nachbearbeitung am PC nötig. Doch als Hobbymusiker oder Content Creator kann man mit diesen preiswerten Interfaces im Handumdrehen zufriedenstellende Ergebnisse schaffen.

K Daniel Schmitt

Der Größenunterschied ist gering, das Neva Duo hat aber flexiblere Anschlüsse als sein kleiner Bruder.

ESI NEVA UNO & NEVA DUO

VERKAUF
Hyperactive Audio

INTERNET
www.esi-audio.de

PREIS (UVP)
ESI NEVA UNO **89 EUR**
NEVA DUO **69 EUR**

+ kompakt und praktisch
+ Anschluss- und Funktionsumfang
+ preiswert
– Preamps mit begrenzter Leistung

LOOPMASTERS

LP24 COLLIXION, SFXTOOLS MOTION GRAPHICS, CINETOOLS MOTION PICTURE: RISERS & INDUSTRIAL STRENGTH BHK SAMPLES FOLEY DRUMS

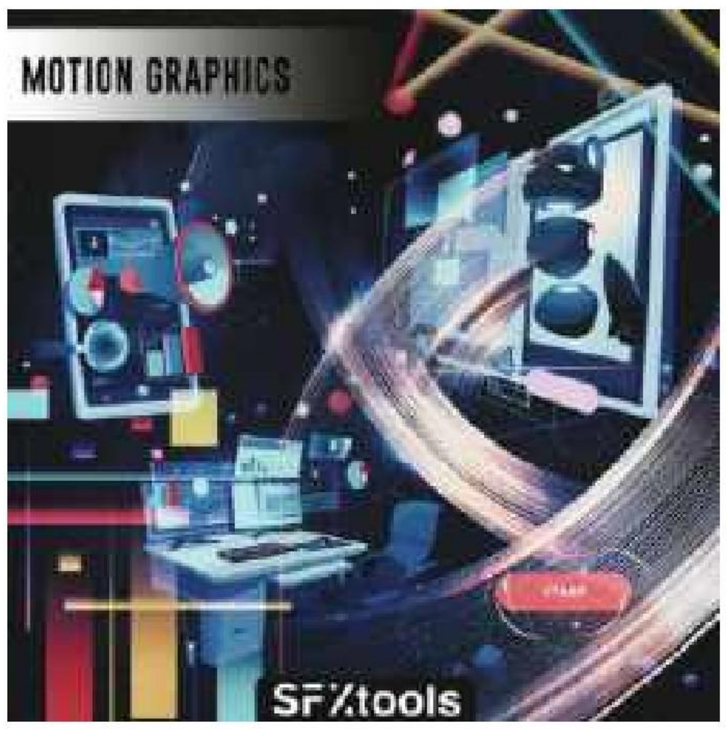
Ihr seid auf der Suche nach kinoreifen Soundeffekten für eure Spiele, Filme oder Videoclips? Wir haben vier aktuelle Samplekollektionen mit cineastischen Soundeffekten aus dem Shop von Loopmasters getestet. Das Angebot reicht hier von Science-Fiction bis hin zu Naturaufnahmen.

Es ist immer wieder verblüffend, aus welch einfachem Material oft bombastisch klingende Soundeffekte von Kinofilmen stammen. Durch das Schichten mehrerer Klänge und das intensive Nachbearbeiten ist der Ursprung zwar oft nicht mehr erkennbar, doch vieles basiert auf Aufnahmen aus der Natur oder dem alltäglichen Leben. Wir gehen in dieser Ausgabe mal an die Quellen, aus denen Soundeffekte stammen und haben vier Kollektionen von Loopmasters ausgesucht, mit denen ihr eure eigenen Videos, Musikstücke, Multimediaprojekte oder Spiele auf ein hollywoodreifes Niveau mit cineastischen Effekten heben könnt.

LP24 Collixion

Nach achtmonatiger Entwicklungszeit hat LP24 das cineastische Samplepaket Collixion fertiggestellt. Die Samples wurden aus diversen Quellen gewonnen wie beispielsweise Werkzeugen, Maschinen, Glas, Holz, Wasser, Metall, Feuer, Federn, Äxten, zerbrochenen Instrumenten und vielem mehr. Die Sounds wurden geschichtet, synthetisiert, gedehnt, gebogen und mit eindrucksvollen Klangfarben versehen.
Es gibt 374 Designer-Soundeffekte, die in Deep Impacts, Drum Hits, High SFX,

High Tonal FX, Layered Impacts, Long Multi FX, Low SFX, Rhythmic FX, Sub Bass und Synth Braams unterteilt sind. Die Deep Impacts erinnern an authentische Granatenabschüsse, während bei den Layered Impacts auch viel Science-Fiction eine Rolle spielt. Drums gibt es auch, obschon die entsprechenden Kicks, Snares und Claps sich vielmehr nach Werkzeugen anhören und kaum nach Schlagzeug. Die Low-FX hinterlassen eine geradezu zerstörerische Wirkung – und klingen dabei sehr gut. Bei der Aufnahme der 425 Designer-Toolkit-Samples müssen unzählige Mengen an Glas zerdeppert worden sein. Es wird auch kräftig und ohrenbetäubend atonal auf Metall gekratzt. Hinzu kommen schwergängie Tore, Metallstangen, Harken und Trommeln. Vielfach schlägt ein Amboss gegen Objekte. Viele schöne, kurze und kaum definierbare Perkussivelemente gibt es ebenfalls zu entdecken. Das Soundarchiv wird mit 13 Presets für den Synthesizer Serum vervollständigt. Collixion ist sehr abwechslungsreich und überzeugt – bis auf die Drums – in vollem Umfang.

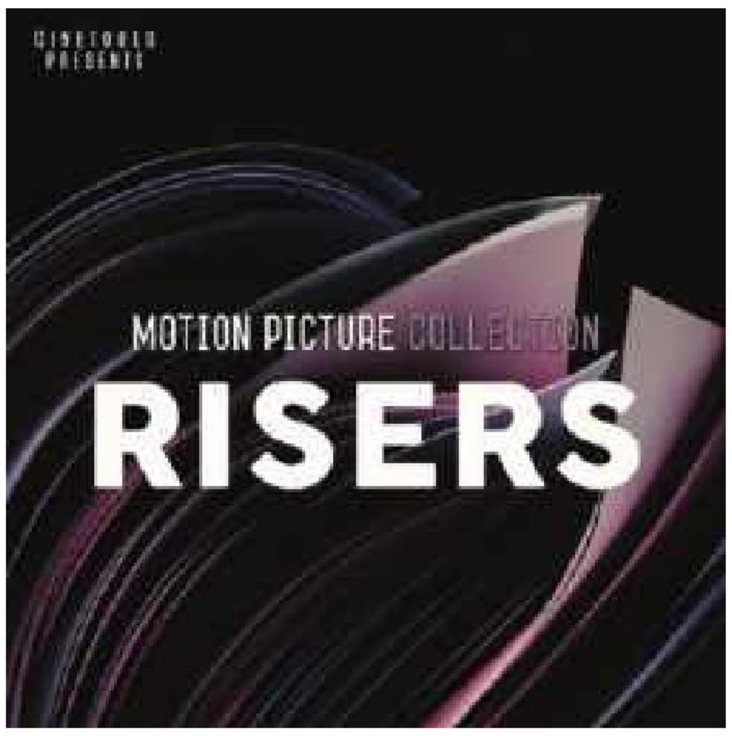


SFXtools Motion Graphics

Über 800 MB an frischen Samples hält die Sammlung Motion Graphics von SFXtools bereit. Die Samples dürften einerseits für Sounddesigner wie auch für Post-Producer, Filmproduzenten und Spielevertoner von

>> Collixion ist sehr abwechslungsreich und überzeugt. <<

Interesse sein. Die insgesamt 500 Samples wurden kategorisiert in Clicks (54), Jingles (25), Granular-Effekte und Foleys (66), Logo Opener (19), Swells (30), Whooshes (28), Motions (107) und Transitions (107). Das Brüllen von Tieren, Erdbebengeräusche sowie loderndes und zündendes Feuer, verschiedene Partikel und diverse Luft-Bewegungseffekte sind unter den Transitions. Für die Musikproduktion sind die Transitions jedoch weitgehend unpassend. Die Wooshes versprühen Magie und Science-Fiction-Charme. Sehr spannend sind auch die granularen Effekte, die beweisen wie sich Foley-Aufnahmen mit Plastik oder Papier kreativ verfremden lassen. Eine weitere klangliche Bereicherung sind die energetischen Motion-Effekte. Für Motion-Graphics, Spiele oder Tutorials gibt es zudem noch Jinglesounds und Logo-Opener. Im Clicks-Ordner findet man alles, was man braucht, um Menüs oder Navigationselemente eines Spiels oder einer Animation zu vertonen. Summa summarum bietet Motion Graphics durchweg hochwertig und aufwändig produzierte Soundeffekte, die auch den vergleichsweise höheren Preis rechtfertigen.



Cinetools Motion Picture: Risers

Mit dem Umfang von über 3,5 GB liefert das Samplepack Motion Picture: Risers von Cinetools ein sattes Pfund an Sounds für jede Art von Filmproduktionen. Das Klangarchiv hält 420 hochauflösende Samples in 24 Bit bereit, die in die Kategorien Action, Drama, Fantasy, Horror, Sci-Fi und Thriller einsortiert wurden. Von intensiven Momenten, modernen orchestralen, synthetischen, spärlichen, aggressiven und imposanten Klängen bis hin zu angsteinflößenden Momenten wird hier vieles geboten. Aufgrund der gebrauchsfertigen cineastischen Samples ist eigenes Sounddesign nicht notwendig – und das hilft ungemein dabei, den Arbeitsablauf zu beschleunigen. Den größten Anteil machen die Horrorelemente aus, in denen es von aufsteigenden Dämonen und Teufeln nur so wimmelt. Wer Albträume erleben möchte, ist hier richtig. Ähnlich aufreibend und spannend sind die Riser-Samples in den Ordnern Drama und Action. Attackierend, teils scharf wirken die Thriller-Riser. In der Kategorie Science-Fiction gibt es unter anderem startende Raumschiffe, All-Missionen und Flugzeuge. Für Komponisten, Cutter und Produzenten sind die authentischen Klänge von Motion Picture: Risers essenziell.

Industrial Strength BHK Samples Foley Drums

Rund 600 MB umfasst das Soundeffekt-Archiv BHK Samples Foley Drums von Industrial Strenght. Die Sounds bestehen fast ausschließlich aus Drums, die allerdings nicht von Drummaschinen stammen, sondern aus alltäglichen Fundstücken kreiert wurden. Zu den Drums zählen Claps, Cymbals, Percussions, Snares und Kicks. Von Glas, Metall, Pappe, über Gips bis zu Holz und Kunststoff reicht die Auswahl, aus der die Drums dieser Library geschnitzt wurden. Hier und da fehlt zwar der Punch, den moderne synthetische Drums sonst haben, doch durch Kombination mit diesen und elektronischen Beats lassen sich wirklich innovative Sounds basteln. Bei den Snares ist viel Blech im Spiel. In den Ordnern Misc und Smash gibt es zudem viele Soundeffekte wie Flaschenklirren oder splitterndes Glas. Einen interessanten Aspekt liefern die Percussion Loops, weil hier aus Foleys perkussive Rhythmen gebastelt wurden. Die 26 Textur-Effekte haben eher einen abstrakten, teils auch düsteren metallischen Charakter. Wer eine Alternative zum Sound üblicher Drums sucht, bekommt hier charaktervolle Drums, die aus natürlichen Materialien kreiert wurden.

K Carl-Philipp Schmeller

LOOPMASTERS
LP24 COLLIXION, SFXTOOLS MOTION GRAPHICS, CINETOOLS MOTION PICTURE: RISERS & INDUSTRIAL STRENGTH BHK SAMPLES FOLEY DRUMS

VERKAUF/INTERNET
www.loopmasters.com

PREIS (UVP)	
Collixion	**23 EUR**
Motion Graphics	**50 EUR**
Motion Picture: Risers	**50 EUR**
BHK Samples Foley Drums	**44 EUR**

+ Designer Toolkit (Collixion)
+ Horror-Effekte (Motion Picture: Risers)
+ Granular-Effekte (Motion Graphics)
– Drums (Collixion)

Fotos: Hersteller/Ray Finkenberger-Lewin

WARM AUDIO WA-14

GELUNGENE HULDIGUNG

Nachbau ist nicht gleich Nachbau. Je mehr das Original in puncto Leistung, Qualität und Design überzeugt und je größer sein Legendenstatus, desto ambitionierter das Unterfangen, eine adäquate Interpretation abzuliefern. Der amerikanische Produzent Warm Audio hat sich an das AKG C414 gewagt – und kommt mit seinem WA-14 dem Original ziemlich nahe.

Der erst seit 2011 existierende Hersteller Warm Audio gehört zur noch jungen Generation an Manufakturen, deren Produktpolitik vorwiegend darauf abzielt, Replikate bedeutender technischer Innovationen aus der Historie der Recording Industry in eigener Interpretation auf den Markt zu bringen. Firmensitz und Entwicklung sind in Round Rock, Texas, beheimatet. Firmengründer Bryce Young, der bereits zuvor als Techniker und Entwickler von maßgefertigter Studiohardware tätig war, hat unter dem Markennamen Warm Audio innerhalb kürzester Zeit internationales Renommee erlangt. Das Konzept ist so einfach wie genial. Design und Entwicklung finden in den eigenen Werkstätten statt, die Fertigung erfolgt in China. Während der Produktion der Repliken wird dabei besonders darauf geachtet, dass sowohl die Güte der Bauteile wie auch die Fertigungsstandards annähernd denen des Originals entsprechen. Warm Audio hat bereits mit seinem Clone, dem ursprünglichen Design eines Neumann U87 und der darin nachempfundenen Schaltung aus dem Jahre 1967, branchenweit positiv von sich Reden gemacht. Mittlerweile umfasst das Repertoire an nachempfundenen Mikrofonklassikern mehr als ein Dutzend gelungener Kreationen verschiedenster Modelle, ein Teil davon sind bekannte Großmembrantypen. Mit dem WA-14 hat man sich auf diesem Terrain einer besonders großen Herausforderung gestellt, ist es doch das Replikat eines AKG C414, der Nachfahre des ursprünglichen C12A. Neben dem Neumann U87 unbestritten eines der wohl populärsten Mikrofone überhaupt. Das 1971 erstmals vorgestellte AKG C414 Comb kam in seiner ursprünglichen Version als Großmembran-Kondensatortyp auf den Markt. Neben seinen klanglich hervorragenden Eigenschaften ist es vor allem aufgrund seiner komplexen Schaltung und den daraus resultierenden flexiblen Einsatzmöglichkeiten im Laufe der Jahre zu einem der anerkanntesten Mikrofone avanciert. Das C414 besitzt von jeher einmalige Funktionen, die es nahezu für jede Schallquelle geeignet macht. Und die finden sich auch beim Warm Audio WA-14 wieder.

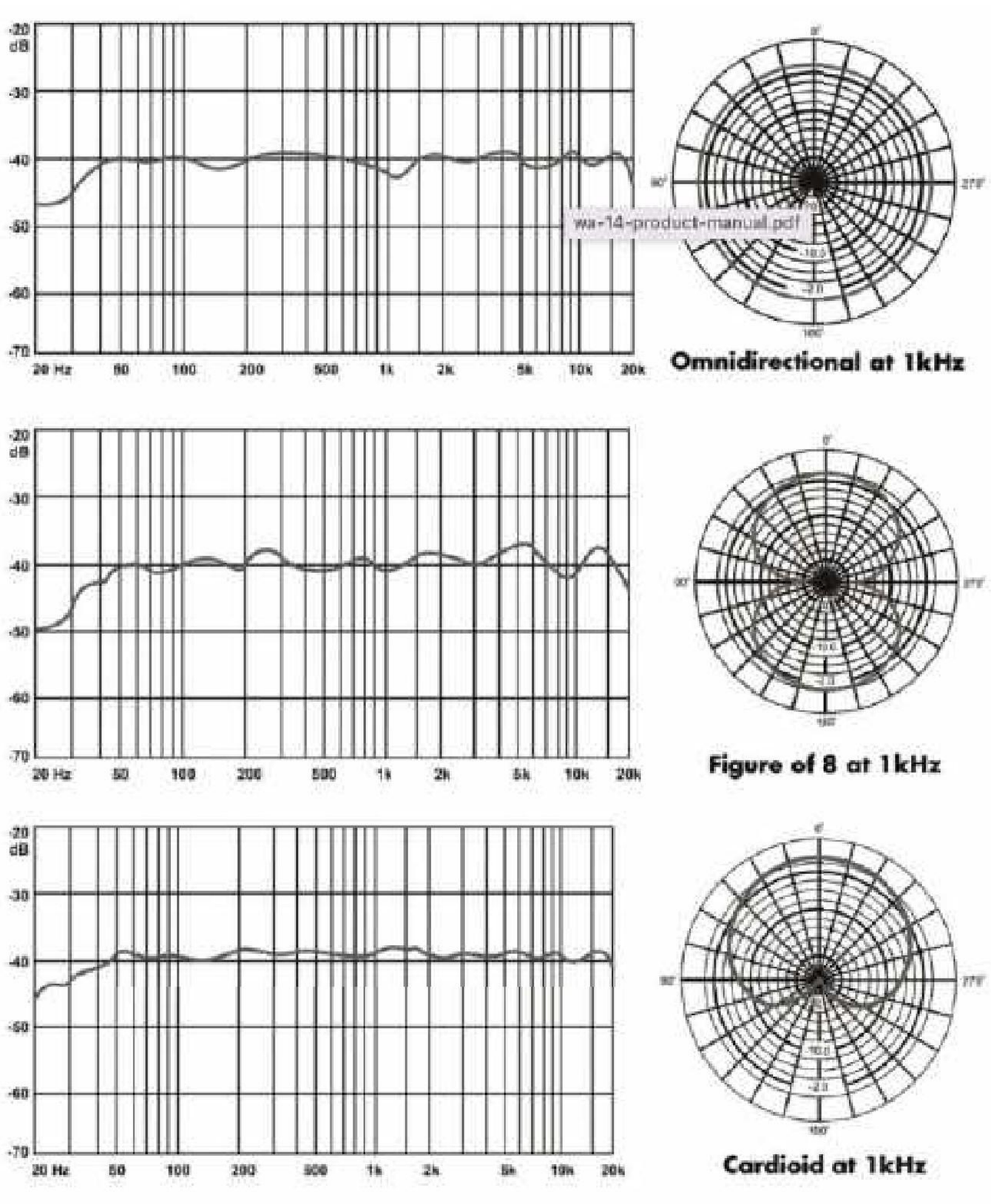
Design

Rein äußerlich lässt sich für einen Kenner der Materie auf den ersten Blick bereits erahnen, in welche Richtung es mit dem WA-14 gehen soll. Im direkten Abgleich jedoch weist das Replikat von Warm Audio ein durchaus eigenes Profil auf. Die Proportionen wirken deutlich runder und wuchtiger als beim Original, das mit seinem brikettartigen Korb-Design eher klare Kante zeigt. Das WA-14 neigt dabei rein äußerlich vorwiegend zu Anleihen beim moderner aufgelegten AKG C314. Auch scheint es, als habe man dem Warm Audio Modell etwas an Gewicht draufge-

legt. So macht das Ganze in puncto Haptik einen wirklich sehr profunden, satten sowie frischen Eindruck und suggeriert ganz nebenbei eine gewisse Wertigkeit. Und natürlich besitzt das WA-14 sämtliche Funktionen, die dem Original zu eigen sind. Das AKG C414 EB war und ist eines der ersten Multipattern-Kondensatoren und weist mit Niere, Kugel und Acht gleich mehrere schaltbare Kapselcharakteristiken auf. So auch beim Replikat. Daneben besitzt das WA-14 originalgetreu alle Dämpfungsglieder in schaltbaren Stufen von -10 und -20dB. Und ebenso ist die Kapsel, die CK12 1-Zoll Doppelmembran mit verschraubter Messingkranzumrandung (WA-12-B-60-V), im Design dem Original nachempfunden. Dieses Konstrukt beruht auf einer Eigenentwicklung von Warm Audio, dem Lens Kondensator LK-12-B-60-V. Auf den später in das C414 integrierten, Kuhschwanz-ausgelegten Lo Cut bei wahlweise 75 Hz sowie 150 Hz wurde beim WA-14 hingegen verzichtet.

Die Spezifikationen im Vergleich

Auch ein Blick auf die technischen Werte und insbesondere die Bauteile ist interessant. Beim Frequenzumfang orientiert sich das WA-14 mit angegebenen 20Hz–20kHz an der Version späterer Modelle. Der Prototyp Comb (1971) sowie das 1976 vorgestellte C414EB liegen im tiefen Frequenzwert hingegen bei 30 Hz. Bei Abmessungen und Gewicht bringt das WA-14 generell etwas mehr mit. Darüber hinaus ist das WA-14 u. a. mit deutschen WIMA-Kondensatoren bestückt und mit einem hochwertigen CineMag-Übertrager ausgestattet. Der

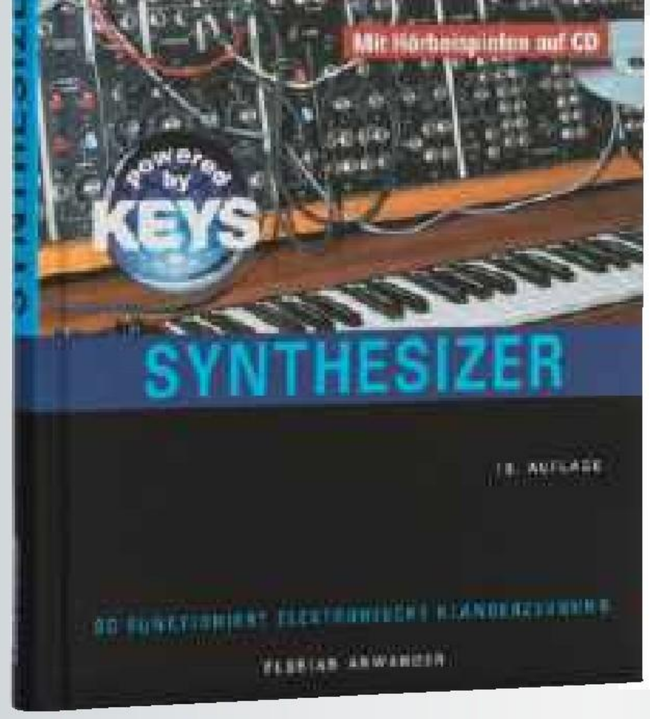


WA-14-Frequenzverläufe

PPVMEDIEN

So funktioniert elektronische Klangerzeugung

NEUAUFLAGE 2021



ISBN 978-3-941531-70-3
29,00 EUR

In diesem Buch gibt der Autor einen leicht verständlichen Überblick über die Parameter, die einen Synthesizersound erzeugen. Ausgestattet mit diesem Know-how gelingt es dem Leser schnell und gezielt Presetsounds anzupassen und eigene Klänge zu entwickeln.
10. Auflage 2021

Jetzt gleich bestellen

www.ppvmedien.de
+49 8131 565530
bestellung@ppvmedien.de
#

Der Lieferumfang des WA-14

maximale Schalldruckpegel wird mit 138 dB (ohne Dämpfung), 144 dB (-10 dB PAD), 150dB (-20 dB PAD) angegeben, gegenüber 155 dB (-20 dB PAD) der Revision EB von 1976. Bei den aktuellen Ausführungen des AKG C414 (XL-II) liegt dieser Wert bei 134 dB.
Ein Blick auf die von beiden Mikrofontypen vorliegenden Messprotokolle in Anwendung der unterschiedlichen Pattern weicht das Frequenzbild des WA-14 mit dezenten Anhebungen im oberen Mittenbereich sowie in den Höhen von denen des deutlich linearer dargestellten AKG C414/(Rev. EB - 1976) etwas ab.

Auf der Bühne und im Studio

Auch was die Konstruktion der Spinnenhalterung anbelangt, hat sich Warm Audio durchweg an die Vorgaben des berühmten Originals gehalten. Wobei zu erwähnen ist, dass diese aktuell unter der Bezeichnung AKG H 85 erhältliche Aufhängung erst später entwickelt und auf den Markt gebracht wurde. Es handelt sich dabei um ein zweigeteiltes, aus Hartkunststoff gefertigtes Konstrukt, das den metallenen Schaft des XLR-Anschlusses als Angriffspunkt nutzt. Eine seitlich angebrachte Sicherungsschraube verriegelt sodann über innengelagerte Hartgummielemente, die gegeneinander geschoben werden. Die Aufhängung ist über Gummizüge frei schwingend im Außenkranz gelagert, der mit dem Stativgelenk verbunden ist. Auf diese Weise werden störende Übertragungen wie Trittschall und Vibrationen auf das Mikrofon unterbunden. Für die Positionierung bedarf es grundsätzlich eines professionellen Stativs, denn das WA-14 inklusive Halterung bringt durchaus einiges an Gewicht mit.
Dies gilt insbesondere bei Über-Kopf-Aufstellungen, wo die Distanz zum Stativsockel den Schwerpunkt schnell mal zum Kippen bringt. Das Mikrofon lässt sich jedoch auch ohne Spinnenkonstrukt über eine konventionelle Halterung am Stativ befestigen.
Was nun den direkten Vergleich hinsichtlich des Klangs von Original und Nachbau anbelangt, ließe sich ein Ergebnis nur bestimmen, wenn man Zugriff auf ein C414 Comb oder ein Modell der Revision EB von 1976 hätte, an denen sich die Konzeption des WA-14 laut Aussage des Herstellers orientiert haben soll. Da dies zum Zeitpunkt des Beitrages nicht gegeben war, konnten Rückschlüsse und Erfahrungswerte nur auf den Umgang mit den neueren Modellen wie AKG C414 XLS und XL II gezogen werden. Als grundlegend identisch kann das Klangverhalten zwischen den beiden nicht bezeichnet werden. Am nächsten kommen sich die beiden Mikrofone bei geschalteter Nierencharakteristik, wie dies bei der Aufnahme von Stimme und akustischem Gitarrensignal festzustellen ist.
In Verwendung von Kugel und Acht bewertet das WA-14 den oberen Mittenbereich wie auch die Höhen überproportional deutlich. Das klingt keinesfalls unangenehm, jedoch ist es eine Färbung, die den Modellen AKG C414 XLS und XL II so nicht zu eigen ist.
Der Vorzug des AKG C414 liegt nach Einschätzung vieler Toningenieure eben darin begründet, dass man mit diesen bereits aufgrund der geeigneten Positionierung ein nahezu perfektes Ergebnis erreichen kann, das kaum mehr Eingriffe am Pult bzw. EQ von Nöten macht.

FAZIT

Parallelen in puncto technischer Aufbau sind eindeutig gegeben, Ähnlichkeiten im Klangcharakter lassen sich durchaus nachvollziehen, jedoch muss man sich die klanglichen Vorzüge beim WA-14 über die Positionierung und Ausrichtung erst erarbeiten. Das WA-14 liefert dabei sehr gute Ergebnisse und darf daher als echte Option im Bereich der multipattern-ausgerichteten Großmembranmodelle eingeordnet werden. Dass der Anschaffungspreis im Vergleich zum großen Vorbild deutlich attraktiver ist, sollte zwar nicht der Hauptgrund für eine Kaufentscheidung sein, spricht aber für das gelungene Gesamtkonzept des Warm Audio WA-14.

Ray Finkenberger-Lewin

WARM AUDIO **WA-14**

VERKAUF
Online, Fachhandel

INTERNET
www.warmaudio.com

PREIS (UVP) **479 EUR**

+ flexible Einsatzmöglichkeiten
+ solide verarbeitet
+ preiswert

ALLE 3 AUSGABEN LESEN – NUR 2 BEZAHLEN.

Hol Dir jetzt das Paket zum Sonderpreis!

NUR 19,60 EURO

Jetzt gleich bestellen

www.ppvmedien.de +49 8131 565568 bestellung@ppvmedien.de #

KORG

DRUMLOGUE

Längst hat Korg die Nachfrage für Kompaktgeräte unter 1.000 Euro erkannt. Das gilt auch für den Drumcomputer Drumlogue, der analoge und digitale Klangerzeugungen vereint und das Erbe der Parameterautomation aus den Electribes fortführt.

Drumlogue (Firmware 1.1) ist ein kompaktes, ganz in Schwarz gehaltenes Desktop-Gerät mit Kunststoffgehäuse, einer robusten Aluminiumoberseite und Seitenholzteilen. Es bietet etliche Regler und Tasten, ein kleines OLED-Display, praxisorientierte Schnittstellen (Kopfhörer- und Stereoausgänge, vier Einzelausgänge, einen 3,5-mm-Klinken-Audioeingang, Sync-In-/Out-Buchsen, MIDI-In/Out, USB-Host- und Device-Schnittstellen zum Anschluss von Controllern und an den Rechner sowie einen Eingang für das externe Netzteil.

Was geht?

Geboten werden elf Stimmen. Diese unterteilen sich in Bassdrum, Snare und zwei Toms, die analog generiert und um Transienten-Samples ergänzt werden sowie um weitere sechs samplebasierte Stimmen. Stimme 11 nimmt eine Sonderrolle ein und bietet als sogenannte Multi-Engine drei alternative Klangerzeugungen. Ergänzend hält Drumlogue eine dreifache Effektsektion bereit. Komplettiert wird die Ausstattung durch einen leistungsstarken Sequencer mit einer eigenen Spur pro Instrument und Parameterautomation zum Erstellen spielbereiter Patterns sowie ergänzender Performance-Funktionen.

Klangquellen

Bassdrum, Snare und Toms werden analog generiert und verfügen über je drei direkt regelbare Parameter (für die Hi-Tom ist dazu die Shift-Taste zu drücken). Die Parameter sind instrumentenspezifisch und im Falle der Bassdrum Decay, Tune und Drive. Über das Display lassen sich in allen Fällen weitere Parameter erreichen, etwa ein Sweep der Tonhöhe, die Wahl eines Transienten-Samples und eine Haltezeit für die Bassdrum. Nach dem gleichen Prinzip sind die samplebasierten Stimmen direkt am Gerät und über das Menü editierbar. Sie firmieren unter Closed Hihat, Open Hihat, Rimshot und Clap, Sample 1 und Sample 2. Zur Echtzeitsteuerung stehen zwischen keinem (Rimshot) und drei Regler bereit (Sample 1/Sample 2). Sample-Slot 2 lässt sich dabei ebenfalls nur per Shift-Funktion erreichen. Grundsätzlich sind die sechs Slots frei mit Samples aus dem in fünf Bänken kategorisierten internen Speicher mit 128 Sounds und mit externen Samples bestückbar, die

sich aus zwei weiteren Bänken mit ebenfalls bis zu 128 Sounds zusammensetzen. Man ist also nicht an die aufgedruckte Sample-Auswahl gebunden.
Analoge und Sample-Klänge werden jeweils durch ein Resonanzfilter ergänzt, das wahlweise als Tief- oder Hochpass agieren kann. Für die Sample-Slots lassen sich grundsätzlich die Stimmung, die Attack- und Decayzeit (für den Rimshot entfällt das Attack), der Sample-Start- und -Endpunkt regeln. Hinzu kommen ein Bitcrusher und eine Drive-Schaltung. Letztere ist auch für die Toms verfügbar.
Die Multi-Engine bietet zwei Klangerzeuger auf der Basis von FM (VPM) und Rauschen (Noise) sowie einen Custom-Slot, der variabel bestückt werden kann und für den es Zugriff auf ein Entwicklungs-Kit (SDK) gibt, das man in vergleichbarer Weise bereits aus den Korg-Modellen Minilogue xd und Prologue kennt. Standardmäßig ist der monophone virtuell-analoge Synthesizer Nano von Sinevibes installiert, der durchaus überzeugend klingt und bei Bedarf als Bassline fungieren kann. Natürlich darf man gespannt sein, welche Optionen hier künftig bereitgestellt werden. Laut Korg lassen sich dabei durchaus auch polyphone Klangerzeuger realisieren. Der Effektbereich bietet Delay- und Reverb in Form von Aux-Wegen sowie einem Master-Effekt in der Summe mit einer Auswahl zwischen EQ, Kompressor, Sättigung oder Multimodefilter. Für jeden der Effekte gibt es eine kleine Auswahl editierbarer Algorithmen sowie ebenfalls die Möglichkeit, ergänzende Algorithmen zu erwerben. Wählt man den Kompressor in der Summe, bietet Drumlogue einen ergänzend nutzbaren Sidechain-Weg, der von beliebigen Instrumenten anteilig die Summenkompression beeinflusst.Bleibt noch der Audioeingang, der nicht zum Sampling genutzt werden kann, sondern sich der der Mischung hinzufügen lässt und dabei auch die Effektsektion nutzen kann. Alle Instrumente verfügen über Lautstärkeregler in Form von Stift-Potenziometern. Darüber hinaus lassen sich über das Menü die Panorama-Position, die Intensität der Aux-Wege und in den meisten Fälle auch eine Stereobreite (Spread) justieren. Hinzu kommt ein globales Routing für vier Einzelausgänge.

Sequencer

Der Step-Sequencer bietet elf Spuren mit bis zu 64 Steps. Diese können mit eigenen Taktteilern und Längen laufen, sodass sich bei Bedarf polyrhythmische Muster programmieren lassen. Auch Swing und spezifische Groove-Quantisierungen sind vorgesehen, die ebenfalls pro Part greifen können. Die Eingabe erfolgt wahlweise in Echtzeit oder per Step-Eingabe über die unteren 16 Tasten. Die Schritte lassen sich wiederum einzeln manipulieren. So gibt es eine regelbare Wahrscheinlichkeit zum Auslösen eines Steps ebenso wie feste Regeln, um einen Schritt etwa nur jedes zweite Mal zu triggern. Im gleichen Screen lassen sich auch Timing-Offsets hinterlegen. Auch Choke-Gruppen zum gegenseitigen Abschneiden von Sounds sind vorgesehen.Nach dem gleichen Prinzip können Akzente gesetzt und Ratchets programmiert werden (2-4 Wiederholungen in konstanter, fallender oder steigender Lautstärke). Wer einen externen MIDI-Controller nutzt, kann die Klänge auch dynamisch einspielen. Aber nicht nur das: Über eigene MIDI-Kanäle lassen sich die digitalen Instrumente sogar mit variablen Tonhöhen spielen und aufzeichnen. Das gilt natürlich auch für die Multi-Engine. Das funktioniert sinnvollerweise auch bei der schrittweisen Eingabe, wobei man durch Halten mehrerer Tasten multiple Schritte gleichzeitig manipulieren kann. Darüber hinaus gibt es eine dynamische Parameterautomation. Hierzu reicht es, die zugehörige Taste zu drücken und den Parameter in Echtzeit oder schrittweise zu verändern. Das funktioniert für jede Spur und für multiple Parameter bis hin zur Sample-Auswahl, sodass sich komplex animierte Patterns realisieren lassen. An dieser Stelle gelangt man mit dem kleinen Display allerdings ans Ende. Es ist daher sinnvoll, zunächst einen Groove zu programmieren und zu speichern, um dann Automationsdurchläufe zu probieren, bis das Ergebnis stimmt. Performance-Einlagen lassen sich mithilfe der Loop-Funktion umsetzen, die eine Anzahl gedrückter Tasten (temporär oder per Selektion ausgewählt) temposynchron wiederholt. Dazu gibt es Mute- und Solo-Schaltungen für die einzelnen Instrumente. Ansonsten kann man über die Pattern-Auswahl temporäre Fill-Ins über die unteren Tasten aufrufen und Patterns per Queue-Option hintereinander abspielen. Hinzu kommen Möglichkeiten, Schritte in Parts oder die Sounds eines Kits zufällig zu verändern. Schließlich lassen sich auch noch bis zu 16 Patterns über die Chain-Funktion miteinander verketten, um längere Abläufe zu schaffen. Einen klassischen Song-Modus bietet Drumlogue hingegen nicht.

Praxis

Seine Aufgabe als Drumcomputer erfüllt Drumlogue in vollem Umfang. Hier bietet sich Potenzial für jede Menge elektronische Grooves, die durch die große Klang- und Parameterauswahl sowie die mögliche Parameterautomation herrlich lebendig

Die Anschluss-Optionen des Korg Drumlogue

ausfallen können. Mit je 128 Programmen und Drumkits hat man hinreichend Kapazitäten für eigene Kreationen. Hingegen fällt der Gesamtspeicher von 32 MB für eigene Samples eher begrenzt aus. Eine maximale Sample-Länge wird nicht genannt, ist aber durch die Attack-Decay-Hüllkurve auf circa vier Sekunden in der Praxis begrenzt. Hier könnte man sich künftig durchaus einen Halteparameter und sogar einen Loop vorstellen. Der Sample-Import selbst ist einfach und erfolgt mit entsprechender Benennung per USB vom Rechner.
Das Layout der Bedienelemente ist übersichtlich strukturiert, sodass man sich trotz der hohen Anzahl von Reglern und beleuchteten Tasten gut zurechtfinden kann. Gleichwohl sollte man eine Phase der Einarbeitung einkalkulieren, denn Drumlogue bietet eben etliche Funktionen. Die dedizierten Regler zur Steuerung zentraler Parameter für die Instrumente sind griffig und stabil. Angesichts des Preises und des Kompaktformats finde ich es in Ordnung, dass sich bestimmte Parameter nur über das Menüsystem erreichen lassen. Hierfür stehen dem Display vier kontextsensitive, gerasterte Encoder sowie Page-Up/Down-Tasten zur Seite. Resultierend sind die Navigationswege kurz. Gleichwohl hätte das Display breiter ausfallen können, da neben zusätzlichen Inhalten so auch die äußeren beiden Encoder richtig unter der Parameteranzeige platziert gewesen wären.
Nachbessern könnte Korg zudem bei der Regelcharakteristik der Encoder, die etliche Umdrehungen zum Abdecken des vollen Wertebereichs benötigen.

Der Korg Drumlogue bietet praxisorientierte Anschlüsse.

Kritik gibt es auch für die zu kleinen Pegelregler der einzelnen Instrumente, die eher nicht den Anforderungen für einen professionellen Bühnenbetrieb gerecht werden. Hingegen sind die Alufront, die robusten Klangregler und die vier Einzelausgänge durchaus eine Empfehlung für den Studio- und Livebetrieb.
Die 16 Tasten im unteren Bereich lassen sich für unterschiedliche Aufgaben nutzen: Sie triggern die Instrumente, können aber auch für die Schritteingabe der Patterns, deren Auswahl und für einen Aufruf weiterer Funktionen genutzt werden. Leider ist die Beschriftung der Zweitfunktionen schlecht lesbar. Auch mag man sich daran stören, dass hier keine anschlagsdynamischen Pads geboten werden, was sich jedoch durch den Anschluss eines externen Controllers umgehen lässt.

Auch von der Seite ein Hingucker: Korg Drumlogue

Klang

Die Kits von Drumlogue liefern eine große Auswahl editierbarer Basisklänge, die durch Filter, integrierte Effekte und das mögliche Routing auf die Einzelausgänge weiter an Flexibilität gewinnen können. Dabei klingt es überwiegend elektronisch und mit eigenem Charakter. Drumlogue geht mit möglichen Verzerrungen, Filterungen und Bitcrusher-Effekt durchaus auch etwas deftiger zur Sache.
Mit dem Gerät dürfte man sich allgemein in der elektronischen Musik und speziell auch in härteren Stilen wohlfühlen.
Bezüglich der analogen Instrumente liefert Drumlogue eine gute Klangausbeute. Das Layering für Transienten-Samples und das ergänzende Resonanzfilter erlauben eigenständige und druckvolle Klänge. Die Bassdrum ist gut formbar und liefert tiefe bis mittig präsente Sounds.
Den TR-Klassikern kann man sich annähern, diese aber nicht vollständig ersetzen. Insbesondere die Wärme der 808-Kick fehlt mir, dafür gibt es reichlich Potenzial für angezerrte Variationen.
Leider rauscht die Bassdrum bei längeren Ausklingzeiten. Die Snare ist ebenfalls flexibel und dabei stets klar synthetisch. Sie könnte für meine Begriffe ein wenig mehr Biss vertragen. Die Toms sind abschließend ebenfalls gut formbar – mit elektronischer Note.
Die Sample-Auswahl für die Standards geht in Ordnung, ist aber mit je 16 geschlossenen und offenen Hi-Hats, Rimshots und Claps nicht unbedingt umfassend. Erweitert wird die Auswahl durch 64 weitere Samples, darunter

diverse Percussion-Instrumente, Noises oder Stabs. Auch hier werden die Klänge durch die Nachbearbeitung lebendig.
Das Filter packt effektiv zu, hat aber nicht die Qualität einer guten Analogschaltung. Modulationen über Hüllkurven oder LFOs sind leider nicht vorgesehen.
Von den internen Effekten sollte man keine gehobene Studioqualität erwarten, sondern vielmehr eine klangliche Erweiterung, die passgenau mit den generierten Sounds harmoniert. Insbesondere die temposynchronisierten Delays möchte man schnell nicht mehr missen.
Bleibt abschließend die Multi-Engine, die für meine Begriffe eine echte Aufwertung des Konzepts darstellt. FM- und rauschbasierte Klänge sind im Umfeld von Drum-Patterns eine willkommene Erweiterung, auch wenn beide Sektionen nicht üppig ausgestattet sind. Der Nano-Synthesizer steuert ergänzend Basslines bei. Hier darf man auf eine Unterstützung durch Drittanbieter und spezialisierte Ergänzungen aus dem Percussion-Bereich hoffen. Müßig zu erwähnen, dass die Multi-Engine besonders von der Möglichkeit der tonalen Spielbarkeit profitiert.

FAZIT

Drumlogue wendet sich mit einem Preis von 629 Euro an Musiker, die einen flexiblen und gleichermaßen gut ausgestatteten sowie kompakten Drumcomputer mit elektronischem Sound für zuhause, das Studio oder live suchen. Der Spaßfaktor ist hoch und der Preis attraktiv. Korg grenzt sich mit seinem Konzept in sinnvoller Weise von seinen Mitbewerbern wie Roland oder Elektron in vergleichbarer Preisklasse ab. Nur hier findet man eine partiell analoge Klangerzeugung sowie die erweiterbare Multi-Engine. Inwieweit der Klang den eigenen Geschmack trifft, sollte man besten vor Ort im Fachhandel entscheiden.

K Ulf Kaiser

KORG **DRUMLOGUE**

VERKAUF
Online, Fachhandel

INTERNET
www.korg.com
www.musik-meyer.de

PREIS (UVP) **629 EUR**

+ hybride Klangerzeugung mit vielen Parametern
+ leistungsstarke Sequencer
+ vier Einzelausgänge
– Display müsste breiter ausfallen

HIER DOWNLOADEN
Erhältlich im App Store
PPVMEDIEN Shop
united kiosk

ADAM A7V

A WIE AMTLICH?

ADAM Audio haben sich durch ihren Innovationsdrang und den klaren Sound ihrer Studiomonitore einen Namen in der Branche gemacht. Jetzt kommt der Nachfolger der äußerst populären A-Serie auf den Markt. Unser Autor hat die neuen Speaker getestet.

Der Markt für Monitorlautsprecher ist heißt umkämpft, da diese einen unerlässlichen Teil der Musikproduktion darstellen. Zumindest dann, wenn nicht nur auf Kopfhörern abgehört werden soll. Dabei stellt sich die Frage, welche Monitorlautsprecher am besten für das heimische Projektstudio oder das eigene Zuhause geeignet sind. Eine Lösung besteht darin, zu einem vertrauenswürdigen Händler zu gehen und verschiedene Lautsprecherpaare eingehend zu testen. Dabei ist es nicht nur wichtig, dass die Lautsprecher linear sind, sondern auch, welche Art von Musik auf ihnen abgemischt wird. Zudem spielen die Größe, das Diffusfeld und die Form des Raums eine wichtige Rolle. Die Platzierung der Lautsprecher sowie die Art und Weise, wie sie genutzt werden, beeinflussen den Klang, da die Schallwellen unterschiedlich reflektiert werden. Wird mit einem Mischpult gearbeitet oder ausschließlich mit der Maus? Das kann ebenfalls den

X-ART-Hochtöner

>> Der aktive 2-Wege-Lautsprecher ist mit einem handgefertigten X-ART-Hochtöner mit drehbarem HPS-Waveguide und einem 7-Zoll-Tieftöner bestückt. <<

Klang verändern, da die indirekten Schallwellen über die Fader, Potis und Schalter des Mischpults gestreut werden und ihre Energie verlieren. Über einen Schreibtisch mit einer Maus werden sie aber direkt in Richtung Ohr reflektiert. Somit werden die ausgesuchten Monitorlautsprecher zu Hause beziehungsweise im eigenen Studio wieder anders klingen als beim Händler. Um die ideale Wahl zu treffen, empfiehlt es sich, die Lautsprecher im eigenen Studio zu testen, was jedoch selten möglich ist.Um hier Abhilfe zu schaffen, bieten wir einen Testbericht der ADAM-A7V-Lautsprecher. Nach einer Beschreibung der Funktionen und Ausstattung berichten wir über unsere Erfahrungen mit den Lautsprechern in unserem Studio 1 der SfT (Schule für Tontechnik), wo wir die Monitore mit unseren Studenten getestet haben. Doch zuvor ein wenig Theorie.

Technische Details und Einstellungsparameter

Der ADAM A7V ist der Nachfolger der in vielen Heim- und Profistudios genutzten ADAM A7X. Der aktive 2-Wege-Lautsprecher ist mit einem handgefertigten X-ART-Hochtöner mit drehbarem HPS-Waveguide und einem 7-Zoll-Tieftöner bestückt. Die Gesamtverstärkerleistung beträgt 130 Watt (Peak), während der Frequenzgang zwischen 40 Hz und 45 kHz und der maximale Peak-Schalldruck bei 105 dB SPL liegt. Außerdem ist der A7V mit einer DSP-Einheit ausgestattet, die sich teilweise direkt an der Rückseite des Monitorlautsprechers einstellen lässt. Den vollen Zugriff auf die Einstellungen erhält der Benutzer über eine Computer-Software, ADAM A-Control. Diese

MUGENT PLAYER

SO MUSIKALISCH IST SONST KEIN PLUGIN

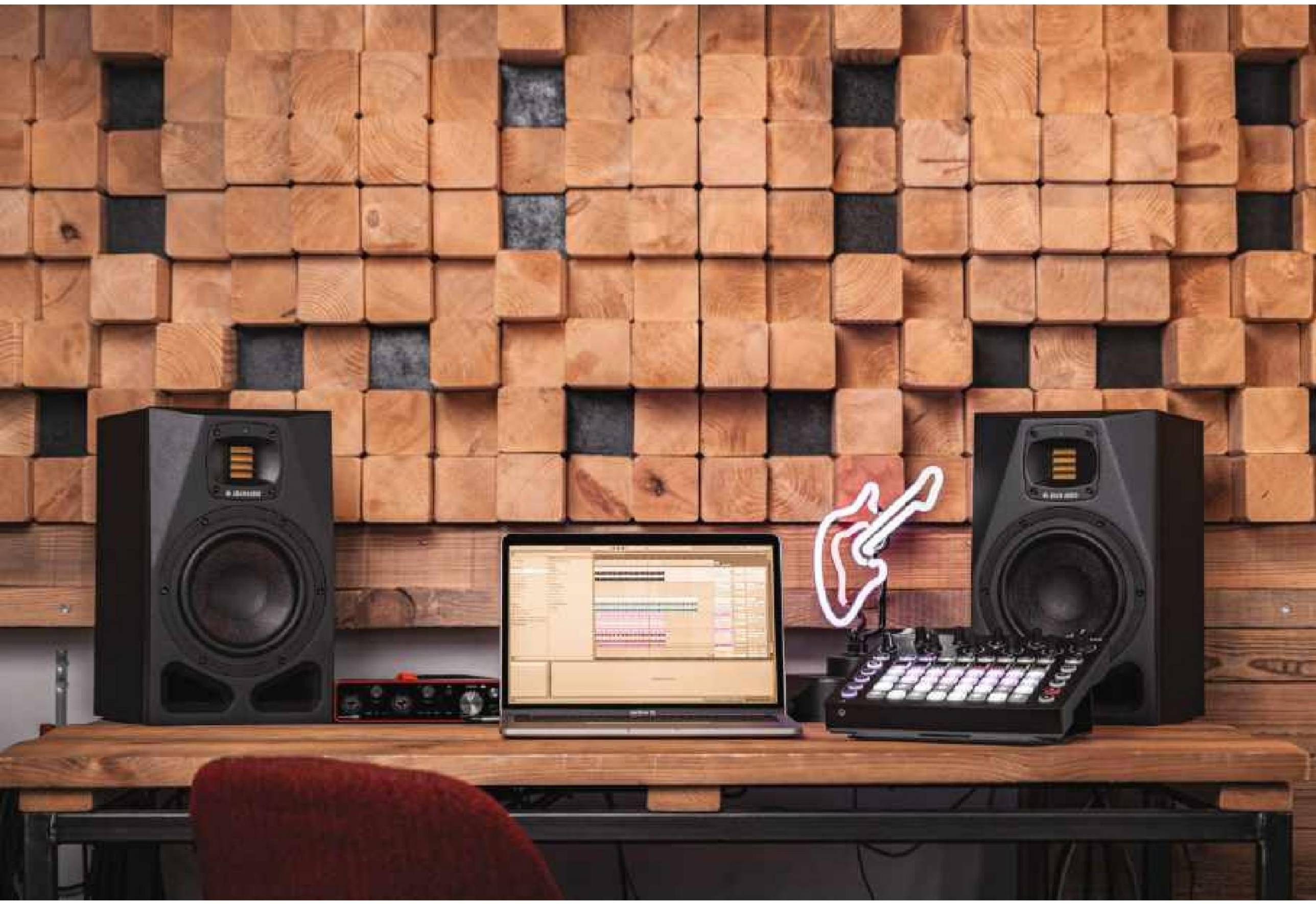
Wir haben hart daran gearbeitet, ein neues Plugin zu kreieren, das musikalischer ist, als alles, was es bisher gab – den MUGENT PLAYER! Alle Instrumente im Mugent Player kommen mit MIDI-Files, also Kompositionen, die du einfach in dein Arrangement ziehst. So wirst du nicht nur durch einzelne Sounds, sondern auch durch Melodien und spannende Akkorde musikalisch inspiriert.

Neben den Instrumenten bietet dir der MUGENT PLAYER auch Kits zum Download. Kits sind komplette Arrangements, die wie ein ganzer Song klingen. Mit nur einem Klick erhältst du alle im Kit enthaltenen Instrumente, kannst sie in dein Musikprogramm laden und damit etwas ganz Neues kreieren.

Gehe jetzt auf **mugent.com, hole dir KOSTENLOS den MUGENT PLAYER** und produziere deine Musik, inspiriert von tollen Sounds und Kompositionen!

mugent
TO MAKE MUSIC

mugent.com



Machen nicht nur einen guten Sound, sondern sehen auch noch schick aus: ADAM Audio A7V

steht für Windows und Mac OS zum freien Download zur Verfügung. Für eine automatische Anpassung können über Sonar Works generierte Kalibrierungskurven importiert und auf den DSP des A7V übertragen werden.

Gehäuse und Anschlüsse

Das Gehäuse ist aus MDF mit einer Vinyl-Beschichtung und lackierter MDF-Frontplatte gefertigt. Auf der Gehäuseunterseite sind vier M4-Gewinde verbaut, um eine sichere Befestigung zu gewährleisten. Die 8,7 kg schwere Box hat Abmessungen von 337 mm x 200 mm x 280 mm. ADAM bietet nach zwei Jahren Garantie drei weitere Jahre Garantie an. Die Voraussetzung hierfür ist eine Produktregistrierung auf der Herstellerseite. Auf der Hinterseite befinden sich XLR und Cinch-Eingänge sowie Tasten zur Raumanpassung. Dort kann die akustische Ankopplung durch Wände oder den Tisch angepasst werden. Hierfür sind die Parameter „Bass“ und „Desk“ verantwortlich. ADAM Audio empfiehlt beispielsweise, den Parameter „Bass“ in einem kleinen Raum auf -4 dB einzustellen, während er in einem gut gedämpften Raum bei freier Aufstellung auf 0 dB stehen sollte. Somit ließ ich diesen Parameter bei meinem Test auf 0, da der Monitor in der schalloptimierten Regie 1 der SfT auf einem Lautsprecherstativ stand. Da die Monitorlautsprecher sich in einem Winkel von 60 Grad zu dem Hörer hinter unserer AVID-Controller befanden und nicht vor einem Schreibtisch, blieb auch der Parameter „Desk“ auf 0 dB. Der Hersteller empfiehlt bei einem großen Schreibtisch eine Absenkung von 4 dB und bei einem kleinen Schreibtisch eine Absenkung von 2 dB.
Der Parameter „Presence“ ist für die Absenkung der Härte im Mittenbereich zuständig und „Treble“ kompensiert die Hochfrequenzdämpfung im Raum. Über den Parameter „Voicing“ lassen sich verschiedene voreingestellte EQ-Kurven laden. Das Voicing „Pure“ bietet die linearste, neutralste Wiedergabe. Das UNR-Voiving (Uniform Natural Response) bietet einen leicht veränderten Klang, der an die klassische ADAM-AX-Serie

>> Die Vorgänger-Technologie des Air Motion Transformer wurde in den 1960er-Jahren von dem Physiker Oskar Heil entwickelt. <<

angelehnt ist. Die dritte Einstellmöglichkeit ist „Ext.“ (external). Hierbei werden die zuvor über die ADAM-A-Control voreingenommenen Einstellungen aktiviert. Bei „Ext.“-Voicing wird die Pegelsteuerung auf der Lautsprecherrückseite umgangen. Mit dem Parameter „Level“ kann der Eingangspegel stufenlos von -12 dB bis +12 dB eingestellt werden. Der ADAM-A7V-Lautsprecher ist für den vertikalen Betrieb optimiert worden, kann jedoch auch horizontal aufgestellt werden, da die Hochtoneinheit inklusive der Waveguide-Einheit drehbar ist. Der konisch geformte Waveguide besteht aus einem resonanzarmen Glasfaser-Verbundstoff, der unerwünschte Vibrationen minimiert und eine hervorragende Schallführung gewährleistet.
Um den Lautsprechern Zeit zum Einspielen zu geben, wurden einen ganzen Tag lang verschiedene Musikstücke wiedergegeben, bevor sie an den folgenden Tagen für den Testbetrieb genutzt wurden. Die Testsession umfasste eine breite Palette von Musikgenres: von Stings „Fields of Gold“ über „Hotel California“ von den Eagles und Westernhagens „Williamsburg“ bis hin zu „Killing in the Name“ von Rage Against the Machine. Die folgenden Tage boten eine Auswahl an elektronischer Musik, klassischer Musik, Big Band und Jazz-Trios. Schließlich wurden die Lautsprecher einem Test mit Partyschlagern von der spanischen Insel unterzogen, um ihre Vielseitigkeit und Leistungsfähigkeit unter Beweis zu stellen.

FAZIT

Ich bin äußerst überzeugt und begeistert von diesen Monitorlautsprechern. Trotz des vergleichsweise niedrigeren Preises im Vergleich zu anderen Modellen, sind die A7V in jeder Hinsicht zufriedenstellend. Der Klang ist rund und die Höhen und Mitten passen hervorragend zu den Bässen. Es ist jedoch wichtig zu erwähnen, dass aufgrund ihrer Größe der Bassbereich nicht so tiefreichend ist, wie bei größeren Modellen mit 15-Zoll- oder 18-Zoll-Tieftönern. Aber das ist doch klar. Wir vergleichen ja schließlich keine Äpfel mit Birnen oder Apple mit PC.
Die Monitore liefen hervorragend und ich habe keine Anpassungen an der Software vorgenommen. Natürlich ist es möglich, die Lautsprecher mit Hilfe des DSP für den Raum zu optimieren – was in einigen Fällen sinnvoll sein kann. Insgesamt kann ich die ADAM A7V uneingeschränkt empfehlen. Sollten sie nach einigen Jahren doch einmal verkauft werden, ist der Preisverfall wahrscheinlich minimal.

Stephan Kuczera

KEYS INFO

X-ART-**HOCHTÖNER**

X-ART steht für „eXtended Accelerating Ribbon Technology“ und beschreibt eine spezielle Art von Hochtönern, die von ADAM Audio entwickelt wurden. Die Vorgänger-Technologie des Air Motion Transformer wurde bereits in den 1960er-Jahren von dem deutsch-amerikanischen Physiker Dr. Oskar Heil entwickelt. Im Gegensatz zu herkömmlichen Hochtönern, bei denen eine Membran in Schwingung versetzt wird, arbeitet der X-ART-Hochtöner mit einer hauchdünnen, lamellenförmig gefalteten Folie, die von einem starken Magnetfeld bewegt wird. Durch diese Konstruktion ist der X-ART-Hochtöner in der Lage, eine sehr präzise und natürliche Wiedergabe von hohen Frequenzen zu erzeugen. Die X-ART-Technologie hat sich seitdem zu einem Markenzeichen von ADAM Audio entwickelt. Die Hochtöner werden in verschiedenen Studiomonitor-Modellen des Unternehmens eingesetzt, darunter die populären Serien AX und SX. Neben der hervorragenden Klangqualität zeichnet sich der X-ART-Hochtöner auch durch seine Robustheit und Langlebigkeit aus. Durch die Verwendung hochwertiger Materialien und eine sorgfältige Handanfertigung sind diese Hochtöner sehr widerstandsfähig gegenüber Verschleiß und Beschädigungen.

ADAM AUDIO **A7V**

VERKAUF
Online, Fachhandel

INTERNET
www.adam-audio.com

PREIS (UVP)
(PRO STÜCK) **699,99 EUR**

+ ausgewogener Klang
+ überzeugendes Konzept
+ gute Impulswiedergabe
+ hervorragende Verarbeitung
+ X-Art-Hochtöner

UEBERSCHALL

JAZZ WORKS 1-3

Bei loop-basierter Produktion trotzdem flexibel bleiben und auch noch top-modern klingen sowie schnell zu Ergebnissen kommen? Klingt fast zu schön, um wahr zu sein, aber mit den Librarys von Ueberschall und dem Elastik-Player ist es möglich.

Mittel und Wege, einen Song auch einmal relativ schnell mit professionell klingendem Ergebnis zu produzieren, gibt es heutzutage einige. Spontan denkt man dabei wohl zuerst an sich flexibel in Tempo und Tonart anpassende MIDI-Loops und -Phrasen. Schwieriger wird es erfahrungsgemäß schon in der richtigen Anpassung von Audiomaterial. Dort gibt es einiges zu beachten und es erfordert sehr gute Algorithmen, um Veränderungen in Tempo (Time Stretching; Veränderung des Tempos ohne gleichzeitige Veränderung der Tonhöhe) und/oder Tonart (Pitchshifting; Veränderung der Tonhöhe ohne gleichzeitige Veränderung des Tempos) vorzunehmen. Außerhalb eines gewissen Toleranzbereichs treten da nämlich schnell Artefakte auf. Andererseits ist aber gerade das Arbeiten mit Audio-Samples schon ein besonderer Anreiz, denn eine von einem Instrumentalisten wirklich live gespielte Phrase wird immer ungleich authentischer klingen, als man es rein per Tasten auf MIDI-Ebene jemals darstellen könnte. Im Bereich von Audio-Loops, die sich flexibel anpassen und über eine MIDI-Tastatur getriggert werden, hat sich in den letzten Jahren Erstaunliches getan.

Besonderer Ansatz

Einen besonderen Ansatz, der durchaus im

>> Alle drei Jazz-Works-Librarys verfolgen musikalisch jeweils leicht unterschiedliche Ansätze. <<

positiven Sinne aus dem Rahmen fällt, bietet die Firma Ueberschall. Wir haben ihn vor zwei Jahren auch schon einmal hier in KEYS vorgestellt und wollen dieses Thema heute aus einer etwas anderen Perspektive wieder aufgreifen.
Um sich die Grundsituation noch einmal vor Augen zu führen: Die gesampelten Sounds aus den jeweiligen Playern und Librarys haben heutzutage allesamt eine sehr gute bis überragende Qualität und sind an sich nicht das Problem. Es klang oben schon an, die Samples lassen sich oft nur einigermaßen begrenzt anpassen und verändern – spannend wird es vor allem dann, wenn man die Sounds miteinander kombiniert. Darauf kommt es aber letztlich an, denn in aller Regel besteht eine Produktion nicht aus einem Sound allein. Weiter geht es auch damit, dass eine einzelne Spur für sich noch so gut klingen mag, aber eine komplette Band, die das Ganze tatsächlich gespielt hat, groovt noch einmal wesentlich anders, als wenn man einfach nur Einzelspuren addiert. Oder anders: Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile. Genau das ist eine der Herausforderungen in der Musikproduktion, vor allem, wenn es auch mal schnell gehen muss und man nicht immer Zeit oder Budget (oder auch die räumlichen Kapazitäten) zur Verfügung hat, echte Musiker beziehungsweise gleich eine ganze Band ins Studio zu holen. Live-Audio-Samples sind hier durchaus das Mittel der Wahl. Man hört also komplett live gespielte Audio-Phrasen.

Innovativer Elastik Player

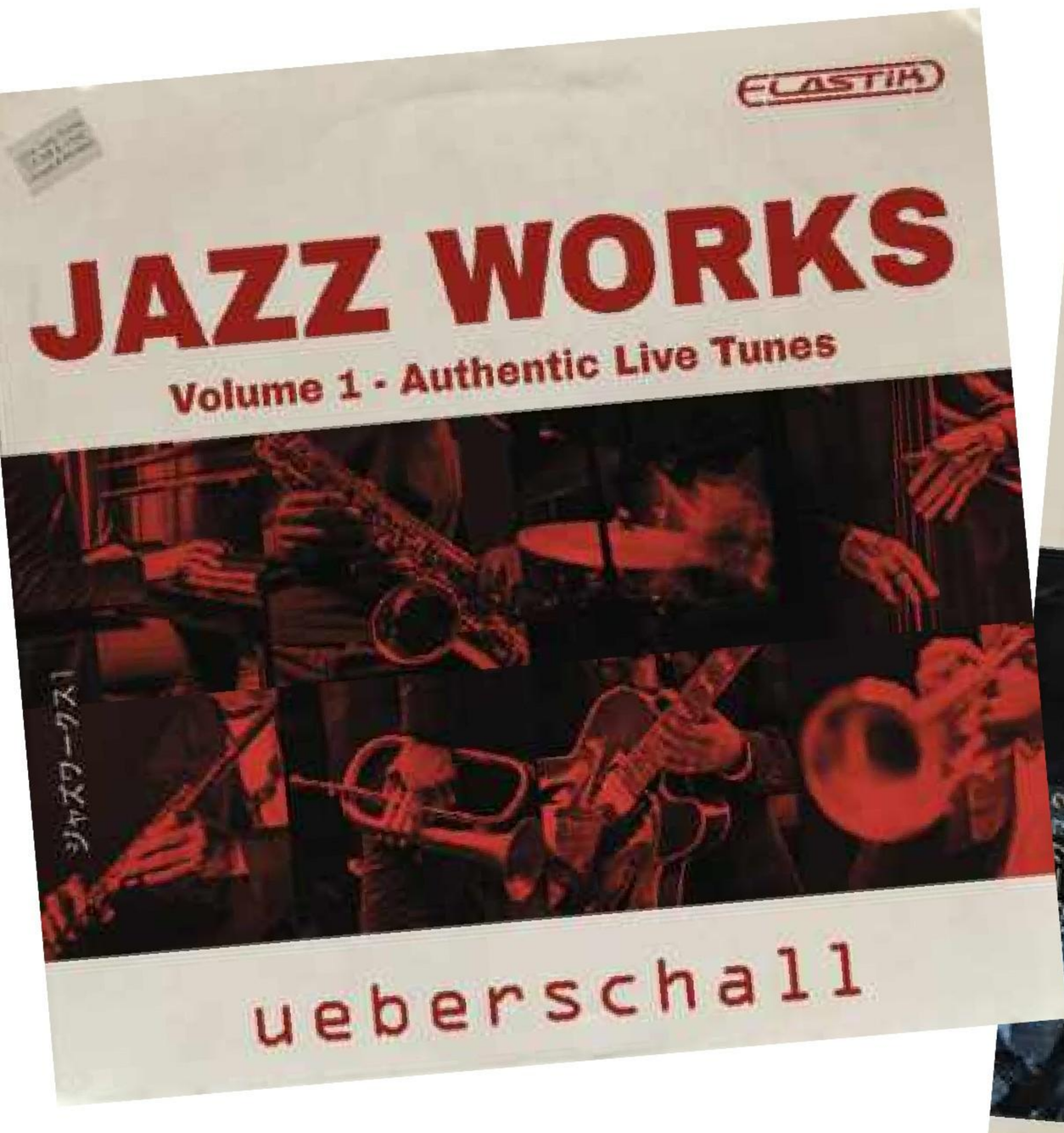
Um den ganzen oben genannten Problemen wie Tempo- und Tonartanpassungen vorzubeugen, hat Ueberschall mit seinem Elastik Player, mittlerweile neu in Version 3.6 erschienen, Abhilfe geschaffen. Nicht unbescheiden bezeichnet man ihn sogar als „den mächtigsten Sample Player, den wir je erschaffen haben". Es soll sich dabei eben auch um mehr als einen reinen Player handeln – das „Tool" soll „essenzieller Bestandteil des kreativen Prozesses" werden. Neben der inzwischen schon bekannten sogenannten Loopeye-Oberfläche ist es vor allem aber der von zplane-development entwickelte „ReTune"-Algorithmus, der voll punkten kann. Mit ihm lässt sich seit längerem sogar polyphones Material bearbeiten und er liefert (bei tonalen Loops) vollständige Kontrolle über die Tonart. Der Algorithmus analysiert das Soundmaterial in Echtzeit und wandelt es problemlos in die gewünschte Tonart oder Skala um, die der Benutzer zuvor über eine Matrix eingegeben oder aus vorgefertigten Preset-Skalen ausgewählt hat.
Auch eigene Benutzerskalen können in jener Matrix definiert werden. Wer so weit gehen möchte, kann ReTune sogar als (wie Ueberschall selbst sagt) „extremes" Tool für Souddesign verwenden. Mit vom Namen her selbsterklärenden Parametern wie Sensitivity, Transients, Smoothing, Pitch Correction oder Dry/Wet lässt sich an den Sounds schon einiges verbiegen.
So tief wollen viele aber vielleicht gar nicht in die Materie einsteigen, und das ist auch nicht zwingend erforderlich. Nicht jeder muss gleich Sounddesigner sein, ohne im Umkehrschluss gleich ein „reiner Preset-Spieler" zu sein.
Zwischen diesen beiden Polen liegen noch einige Abstufungen mehr. Gerade das ist vielleicht der innovative Ansatz von Ueberschall: eine andere als die gemeinhin übliche Umgangsweise mit Samples. So lassen sich diese, um nur mal ein Beispiel herauszugreifen, beispielsweise auch auf Slice-Basis (also in kleinsten Bestandteilen und Fragmenten) mit einem Pitchshifting bearbeiten. Wie spätestens schon seit Elastik 3.5 bekannt, ist es natürlich auch in der neuesten Version nicht nur ein Algorithmus, der hinter den Kulissen von Elastik seine Arbeit verrichtet, sondern es sind gleich sechs. An deren qualitativer Spitze wird „Pro V3" genannt. Vom simplen PitchSpeed bis zum komplexen Time Stretching ist die gesamte Bandbreite an möglichen Tempo- und Pitch-Änderungen abgedeckt. Neu war schon in Version 3.5, dass der „Time Tab" neue Stretching-Effekte für kreative Anwendungen erhalten hat. Insgesamt kann der Elastik-Player auf eine speziell für ihn erstellte Sample-Library zurückgreifen, die man mittlerweile ohne jede Übertreibung als gigantisch bezeichnen darf. Nahezu jedes musikalische Genre lässt sich inzwischen damit abdecken. Elastik wird so zu einer regelrechten „Workstation", die ihresgleichen sucht, zumindest, wenn es um loop-basierte Produktionen geht. Die extrem zahlreichen Sounds unterschiedlichster Librarys lassen sich nun mitsamt all ihren oben genannten Manipulationsmöglichkeiten wie selbstredend auch untereinander und miteinander kombinieren. Das ist der spezielle Reiz und das Konzept des Elastik-Players.

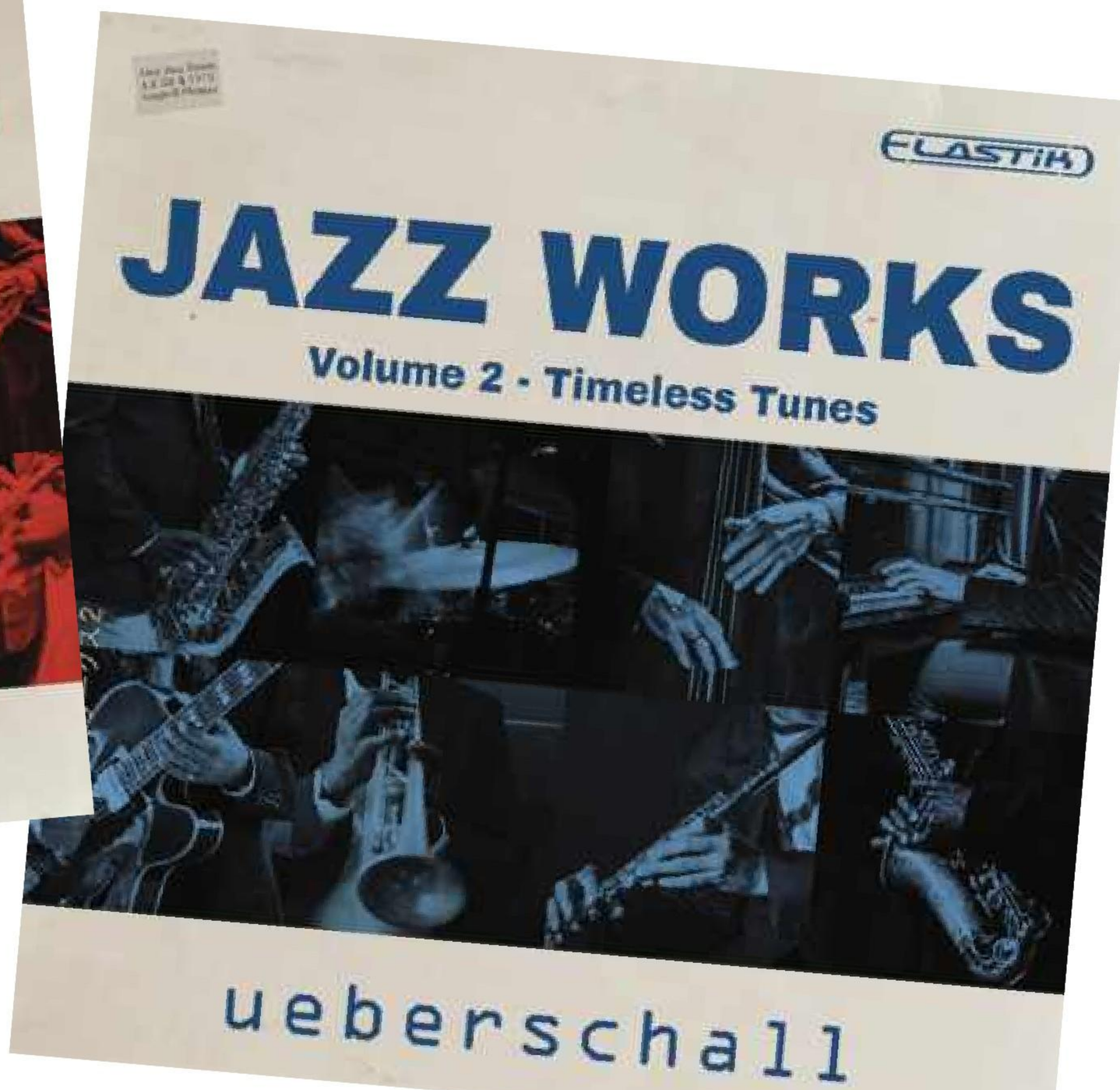
Downloader

Neu hinzugekommen ist der Downloader. Wie man es auch von anderen Firmen schon kennt, kann man über ihn nun übersichtlicher und intuitiver als vorher sämtliche Soundbänke managen, das heißt downloaden, registrieren, installieren usw. Angesichts der Datenmengen, um die es hier schnell gehen kann, und der zahlreichen „Unterpakete", wenn man mehrere Librarys sein Eigen nennt, ist das eine sehr hilfreiche Einführung und eine große Arbeitserleichterung, wenn der ganze Download- und Installationsprozess automatisiert stattfinden kann.

Jazz Works

Schauen wir uns konkret einige der neuesten Librarys an. Da das Sortiment ständig erweitert wird, könnte man wahrscheinlich fast im Monatsabstand einen Test- oder Neuerscheinungsbericht schreiben. Auf drei aktuelle Pakete ist Ueberschall allerdings selbst recht stolz. Diese hören auf den Namen „Jazz Works" und untergliedern sich in Jazz Works 1-3. Ueberschalls Produkte teilen sich auf mehrere Kategorien auf wie „Construction Kits", „Instruments", „Loop Packs" oder „Inspire Serie". Die „Jazz Works" sind im Bereich der Construction Kits zu finden.





Dabei verfolgen alle drei musikalisch jeweils leicht unterschiedliche Ansätze. Allen gemein ist, dass man in frappierender Weise tatsächlich meint, eine echt Jazzband zu hören. Gerade in dieser oftmals so filigranen Musik mit ihren vielen „Zwischentönen“, die sich im improvisatorischen Bereich abspielen, ist es eine herausragende Leistung, ein Live-Feeling mit derartiger Authentizität einzufangen. Sowohl traditionelle als auch moderne Jazz-Styles werden in dieser Library eingefangen, mitreißende Drumbeats, melodische Bass-Grooves, coole Akkordfolgen wie auch stilvolle Solos gehören dazu. Jazz Works 1 bietet zehn Construction Kits mit über 7 GB Material. Insgesamt sind dann über 1200 Loops und Phrasen verfügbar. Alle Performances sind 16 oder 32 Takte lang. Bei den Drums kann man auf vorgemischte Loops oder Drum-Einzelspuren zurückgreifen. So lässt sich auch selbst noch auf den Drum-Mix Einfluss nehmen. Auch für den Kontrabass stehen pro Kit bis zu vier Variationen zur Verfügung, hier gibt es jeweils vorgemischte, Mikrofon- oder Piezo-Aufnahmen. Möglichkeiten, auf den Sound Einfluss zu nehmen, gibt es also auch jenseits der Manipulationsmöglichkeiten über das Loopeye noch reichlich. Drei bis vier Variationen für jedes Instrument bei einer somit möglichen kombinierten Länge von bis zu zwei Minuten ermöglichen einen flexiblen Arrangement-Aufbau. Jazz Works 2 konzentriert sich mehr auf traditionelle Jazz Styles wie Swing, Upswing, Boogaloo, Latin oder Brasil Jazz. Es will die Sounds eines traditionellen Jazz Clubs einfangen. Dafür werden zehn Construction Kits mit über 1300 Loops und 7 GB an Material aufgeboten. Das Tempo bewegt sich zwischen 130 und 250 BPM und auch hier sind die Performances wieder 16 oder 32 Takte lang. Auch ansonsten gilt das oben zu Jazz Works 1 Gesagte auch hier.

Jazz Works 3 wiederum ist auf entspannte Midnight Moods spezialisiert und deckt ferner auch Smooth Jazz, Jazz Balladen, Latin Jazz und Swing ab. Auch hier haben wir wieder zehn Construction Kits und sogar mehr als 9 GB an Material. Das Tempo bewegt sich zwischen 60 und 120 BPM. Zur sonstigen technischen Ausstattung gilt auch wieder das schon Gesagte.

Praxis

Fragen wir uns einmal, wer überhaupt die Zielgruppe dieser Sounds ist. Auf den ersten Blick eine scheinbar „blöde“ Frage, weil sie eigentlich klar zu sein scheint. Natürlich alle, die Jazz-Sounds und -Loops mögen. Etwas näher hingeschaut, sind die Adressaten von Ueberschall im engeren Sinne eigentlich Film- und TV-Musikproduzenten.
Aber auch jenseits dessen gibt es für Jazz Works einige Verwendung. Spielt man nämlich ein wenig damit herum, stellt

man schnell fest, dass es auch optimal für klassische Vinyl Cuts in den Bereichen HipHop oder House eingesetzt werden kann. Wie oben schon erwähnt, bietet die Elastik-Engine gerade auch das „Sliced Mapping“ und Samples können zum Beispiel auch in ihren Slices, also kleinsten Fragmenten, mit Pitch Shifting und allen möglichen anderen Optionen bearbeitet werden. Geht man etwas kreativ an die ganze Sacher heran, ist das gerade für die genannten Stilrichtungen eine prädestinierte Situation. Solos aus Jazz Works können also auch leicht in RnB, HipHop, Soul, Chillout, Lounge oder House und zahlreichen anderen elektronischen Genres eingesetzt werden und bieten eine Fülle an Inspirationen, wann und wo immer Jazz für eine der nächsten Produktionen gebraucht wird.

Perspektivenwechsel

Wie eingangs gesagt, sollte heute die Arbeit mit Elastik noch einmal aus einer etwas anderen Perspektive betrachtet werden. Man könnte das nämlich auch unter der Überschrift „Songwriting Tools“ tun, als welches man die Sample Librarys und den Elastik-Player von Ueberschall im weitesten Sinne durchaus auch betrachten könnte. Damit haben wir heute noch einen anderen Ansatz kennengelernt, als andere Firmen ihn verfolgen. Bei Kompositions-Tools denkt man primär wahrscheinlich an sich flexibel anpassende MIDI-Loops und -Phrasen. Wie hier gezeigt, geht das aber auch mit Audio-Samples sehr überzeugend und einem sehr authentischen Klangergebnis.

FAZIT

Abschließend noch einmal zur Arbeit mit dem Konzept im Allgemeinen: Als ich vor Jahren erstmals mit Ueberschall und dem Elastik-Player Bekanntschaft schloss, war ich zuerst skeptisch. Die Ergebnisse klangen zwar beeindruckend, aber wer mehr von einem Live-Ansatz aus denkt, wird es bei der ersten Begegnung wahrscheinlich als „zu wenig“ empfinden, was er selbst überhaupt noch „tun“ kann.

Zugegeben, in punkto „Einspielen“ im klassischen Sinne auf einer Tastatur ist das zunächst einmal nicht viel. Auch muss ich aber zugeben, dass sich meine Sicht darauf nach einigen Jahren der Arbeit ziemlich verändert hat und ich ein großer Fan geworden bin.
Von der Vorstellung, dass man einen beliebigen Sound suchen und über die Tastatur spielen könnte, muss man sich hier einfach verabschieden, sondern seinen Ansatz neu definieren. Es geht hier, wie oben gesagt, um loop-basierte Produktion. Wer sich als Tastenvirtuose austoben will, mag mit anderen Librarys besser bedient sein – diese Erkenntnis ist ja legitim.
Hier liegt der Reiz darin, in den Kategorien von Arrangement, Songstruktur und Sounddesign zu denken. Ich merkte erst nach und nach, was für ein unglaubliches Werkzeug ich da eigentlich unter den Fingern hatte. Um innovativ mit Samples zu arbeiten, gerade im Bereich der Medienmusik, aber längst nicht nur, gibt es vielleicht derzeit kaum Besseres. Man könnte dieselben Ergebnisse so nicht von Hand einspielen. Um trotzdem etwas Individuelles zu schaffen, sollte man den Elastik-Player nicht nur als reinen Sample-Player begreifen, sondern als kreatives Werkzeug. Selbst, wenn dazu im Arbeitsalltag manchmal wirklich keine Zeit bleibt, hat man durch geschicktes Kombinieren noch immer eine Kreativleistung erbracht.

K Christoph Klüh

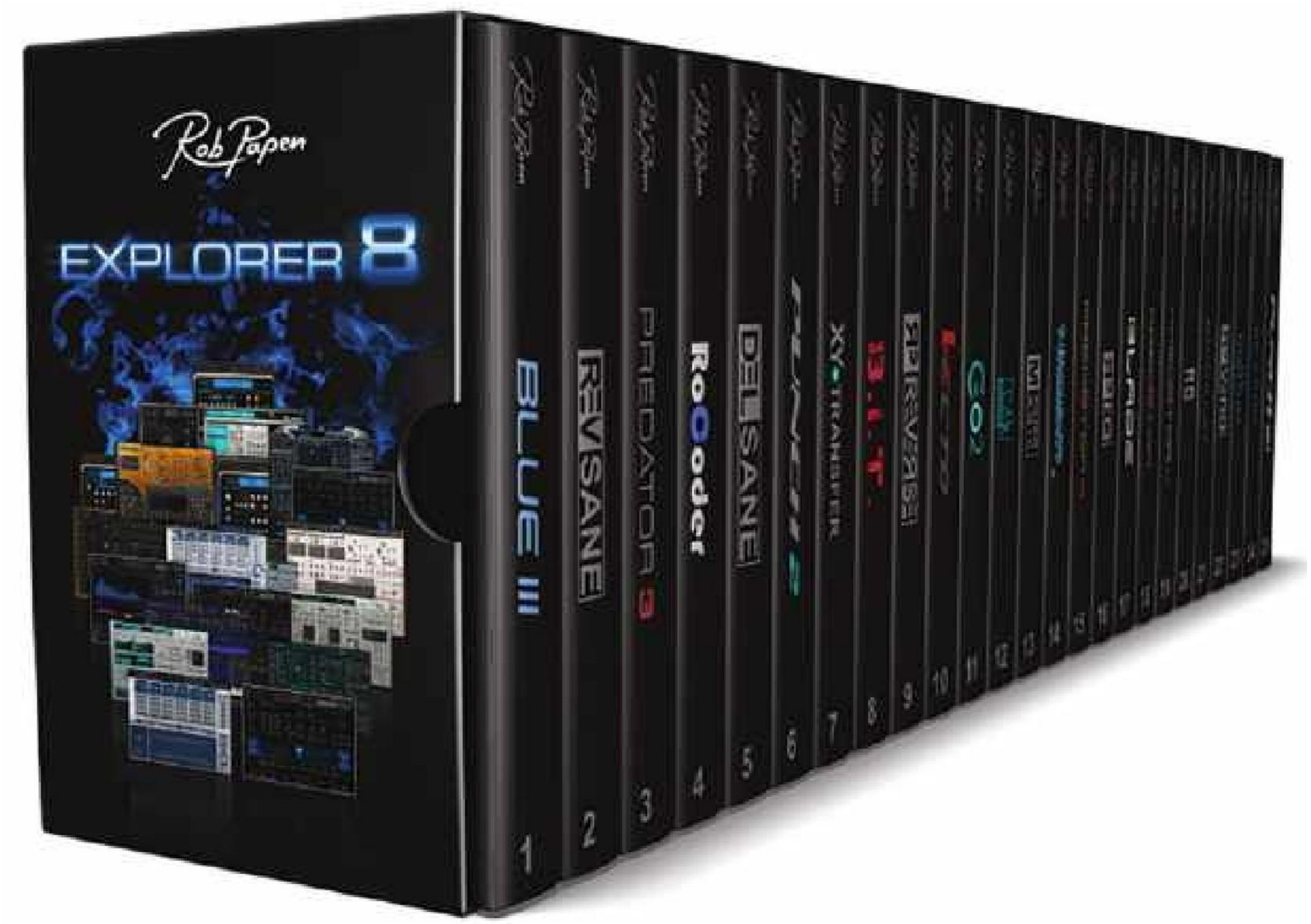
UEBERSCHALL
JAZZ WORKS 1-3

VERKAUF
Online, Fachhandel

INTERNET
www.ueberschall.com

PREIS **149 EUR** (pro Stück)

+ eigenständiges Konzept
+ großes Kreativpotenzial
+ überzeugender Sound



ROB PAPEN

EXPLORER-8

Rob Papen weitet mit dem neuen eXplorer-8-Bundle seine Produktpalette aus. Insgesamt lässt sich nun aus 30 Plug-ins, davon 13 Effekte, für Sound-Design, Mixdown und Mastering schöpfen. Welche Tools es gibt und wer die drei Neuankömmlinge sind, zeigt dieser Test.

Rob Papen hat sein Gesamtwerk im neuen eXplorer-8-Bundle vereint. Von den 30 Plug-ins zählen der erweiterte Synthesizer Blue III und der Reverb-Effekt RevSane zu den Neuzugängen, die wir gleich im Detail beleuchten. In Kürze soll auch noch ein Update für den Analog-Synthesizer B.I.T. erfolgen. Wenn gewünscht lassen sich die Plug-ins auch einzeln erwerben. Alle unterstützen die Formate VST, AU und AAX.

Instrumente und Effekte

Zu den Instrumenten des Bundles zählen der Synthesizer-Allrounder Predator-3, die synthetische und samplebasierte Drummaschine Punch 2, der additive Synthesizer Blade-2, der Analog-Spezialist BIT, der vector-basierte Synthesizer Vecto mit seinen vier Oszillatoren und der Klangerzeuger Go2. Für knackige Kickdrums sorgt RAW-Kick, und das Tieftonsegment bedient der Bass-Synthesizer SubBoom-Bass-2. Für harsche und verzerrte Sounds ist RAW der geeignete Synth-Kandidat. Die Effekte umfassen den Vocoder RoCoder, das Delay DelSane, den Verzerrer RP-Distort 2, den Multi-Modulationseffekt XY-Transfer, das Mixing- und Masteringwerkzeug MasterMagic, den seiden klingende Mastering-Equalizer RP-EQ sowie den Hall-Spezialisten RP-Verb 2. Außerdem gibt es noch ein Delay mit sechs Delay-Lines und acht Filtern sowie die Tools RP-Distort, RP-Amod (zur Aufwertung von Gesangsspuren) und RP-Reverse.

Blue III

Blue III ist der neu überarbeitete Soundgigant von Rob Papen, der nun durch einige frische Features glänzt. Die Benutzeroberfläche wurde zwar aufgefrischt, doch geübte Blue-Anwender werden sich genauso schnell zurechtfinden wie bisher. Unter den Oszillatoren lässt sich jetzt auch die Karplus-Strong-Synthese nutzen, um Saiteninstrumente zu emulieren. Neue

Wellenformen und Samples wurden den Oszillatoren ebenfalls hinzuaddiert. Diese lassen sich auch für die Granularsynthese anwenden. Die Filter-Abteilung wurde auf nahezu 40 Filtertypen aufgerüstet. Zur Workflow-Beschleunigung wurde bei jedem Oszillator ein Hüllkurven-Icon eingesetzt, um direkt zu den Hüllkurven zu springen. Das Angebot an Presets wurde auf über 5.000 Stück im Bank-Manager aufgestockt. Unter den Sounds gibt es analog simulierte Bässe, knackige Digital-Beats, sphärische Pads, Solina-Streicher, Roboter-Vocals, Arpeggios, Synthesizer verschiedener Art, Chöre und vieles mehr. Bis zu sechs Samples können nun in die jeweiligen Presets über die Samplepage zwecks Layering geladen werden. Von Trance über EDM bis zu Drum and Bass bekommt man für nahezu jedes Genre der elektronischen Musik geeignete Sounds.

Der neueste Streich: Rob Papen RevSane

RevSane

Nach dem großen Erfolg des Delay-Werkzeugs DelSane folgt mit RevSane als Hallgerät der neueste Streich. Die Hall- und Raumoptionen von RevSane sind flexibel. Ob lieblich tönend, weitreichend oder für kleine Räume – auf jeden Fall immer dynamisch! Die umfangreiche Dynamik ist dem Disrupt-Sphere-Slider zu verdanken, mit dem bis zu acht frei zuweisbare Parameter gesteuert werden können. Der algorithmische Hall-Effekt hat noch den Vorteil des Audio-Followers, der eine Side-Chain-Steuerung der Parameter ermöglicht, sogar zur Steuerung der Disrupt-Sphere-Sliders. Mit RevSane lassen sich schöne dichte Hallfahnen basteln, die nicht nur beim Sounddesign, sondern auch beim Mixdown ihre Stärken unter Beweis stellen.

Jetzt überarbeitet: Blue III

FAZIT

Die beiden Neuzugänge RevSane und Blue III sind eine sinnvolle Ergänzung für das eXplorer-8-Bundle. Die enthaltenen Synthesizer wie Predator 3 oder Blue III sind sowohl für Produzenten anzuraten, die schnell fertige Klänge aus den erstklassigen Presets ziehen wollen, als auch für Soundtüftler, die die unzähligen Modulationsmöglichkeiten ausreizen möchten. Die sehr gut klingenden Drummaschinen und Effekte vervollständigen die Studio-Suite. Mit einer geeigneten DAW bekommt man hier alles, was für eine moderne Produktion benötigt wird.

K Carl-Philipp Schmeller

ROB PAPEN **EXPLORER-8**

VERKAUF
Online, Fachhandel

INTERNET
www.robpapen.com

PREIS (UVP) **499 EUR**

+ Presets (Blue III)
+ Vielseitigkeit (RevSane)
+ Auswahl an Synthesizern
+ Modulationsmöglichkeiten

SPECIAL

8 TIPPS FÜR DEN UMGANG MIT AUDIOKABELN

EINFACH GUT VERKABELT

Sie liegen im Weg und sind meistens zu kurz, gerade wenn die Not am größten ist – und sind doch so wichtig: Kabel. Nicht nur klangliche Unterschiede machen gute Kabel aus, sondern auch die Materialbeschaffenheit, bei der sich gerade auf der Bühne die Spreu vom Weizen trennt.

Im folgenden Special geben wir euch Tipps, wie die wichtigen Strippen richtig behandelt werden sollten, damit Verlässlichkeit über Jahre gewährleistet ist. Denn was nützt das teuerste Equipment, wenn der Musiker nicht zu hören ist, weil das technische Bindeglied einen Wackelkontakt hat? Kabel sind also mit der gleichen Sorgfalt zu behandeln, wie alle anderen Komponenten, die irgendwie mit dem Sound der Musiker zu tun haben.

Doch die Praxis sieht anders aus. Auf der Bühne wird das Material in der Regel deutlich stärker beansprucht als im Studioalltag. Es herrscht eigentlich immer Zeitdruck während des Aufbaus oder Umbaus auf einer Bühne. Die Folge sind in die Ecke geworfene Kabel, Cases, die darüber rollen und gequetschte Leitungen. Musiker, die regelmäßig auf Tour sind, brauchen also Kabel, die solchen Belastungen standhalten und auch nach den beschriebenen Szenarien noch zuverlässig funktionieren. Ein Musiker, der sein Equipment nicht im Griff hat, wozu auch die Kabel gehören, wirkt unprofessionell und kann sich schnell nach einem neuen Job umsehen.
Mit der Road-Serie bietet der süddetusche Hersteller Cordial Kabel an, die den Anforderungen im Live-Betrieb standhalten und die typischen Eigenschaften besitzen, die sich auf der Bühne bezahlt machen. Dazu gehört neben der hohen Belastbarkeit, Beständigkeit, eine hohe Flexibilität und die Möglichkeit, das Kabel leicht aufzuwickeln.
Die Serie bietet Kabel in unterschiedlich konfektionierten Versionen, um alle Bereiche abzudecken, die für eine Live-Band notwendig sind. Doch auch das widerstandsfähigste Kabel sollte stets angemessen behandelt werden. Die nachfolgenden Tipps sollen euch dabei helfen, dass ihr eure Kabel möglichst lange und störungsfrei verwenden könnt.

Gerrit Hoss

Fotos: Lukas Freitag

TECHNISCHE DATEN

› CORDIAL CRI PP

› Stecker	2 x Klinke (gerade)
› Länge	3 m, 6 m
› Farbe	schwarz
› Gewicht	60 g/m
› Preis (UVP)	49 EUR (6 m)

TECHNISCHE DATEN

› CORDIAL CRL LL

› Stecker	2x Speakon (vierpolig)
› Länge	5 m, 10 m, 15 m, 20 m
› Farbe	schwarz
› Gewicht	115 g/m
› Preis (UVP)	44 EUR (5 m)

TECHNISCHE DATEN

› CORDIAL CRI RP-SILENT

› Stecker	Klinke (gerade), Klinke Silent Plug (Winkel)
› Länge	3 m, 6 m, 9m
› Farbe	schwarz
› Gewicht	60 g/m
› Preis (UVP)	55 EUR (6m)

TECHNISCHE DATEN

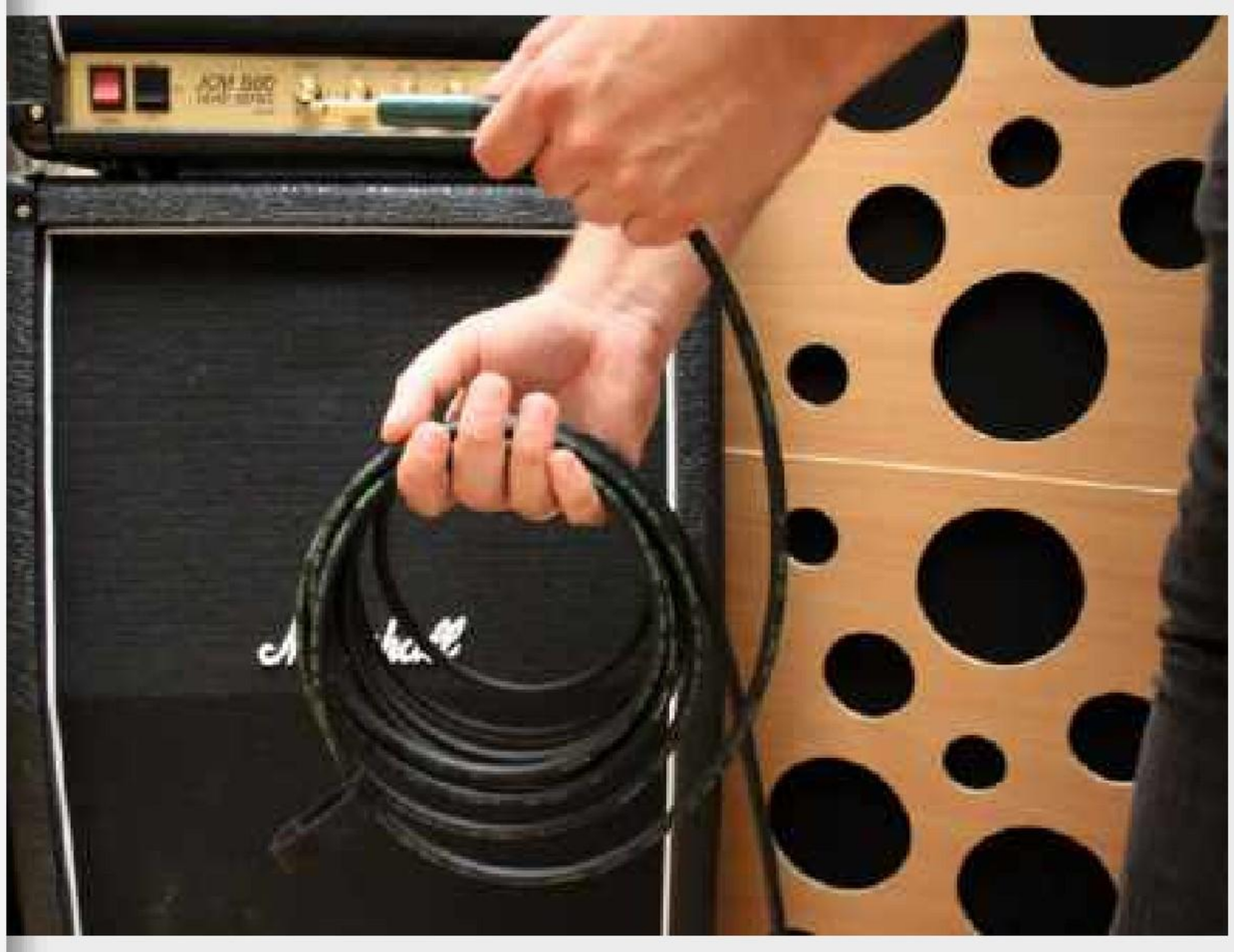
› CORDIAL CRM FM-BLACK

› Stecker	1 x XLR-female (dreipolig); 1 x XLR-male (dreipolig)
› Länge	1,5 m, 2,5 m, 5 m, 10 m, 20 m
› Farbe	schwarz
› Gewicht	60 g/m
› Preis (UVP)	42 EUR (5 m)

KABEL RICHTIG AUFWICKELN

Wenn sich hilfsbereite Menschen nach Konzertende am Abbau beteiligen, was eigentlich gut gemeint ist, offenbaren sich danach in den Kabelkisten oft die merkwürdigsten Funde: Kabelsalat, Knoten und andere Misshandlungen. Es macht also Sinn, sich einmal ausgiebig mit dem richtigen Aufwickeln von Kabeln zu beschäftigen. Dazu gibt es allein auf YouTube sehr hilfreiche Anleitungen.

Bevor das Kabel dann in die Kiste kommt, sollte es auf jeden Fall mit einem Klettband oder anderen Hilfsmitteln zusammengebunden werden. Ein Knoten oder eine Schlaufe mit den Steckern ist auf keinen Fall zugelassen. Wer das richtige Zusammenlegen einmal gelernt hat, wird beim nächsten Aufbau auch garantiert kein Problem damit haben, das richtig aufgerollte Kabel schnell zu verlegen, ohne erst verknotete Leitungen entwirren zu müssen.



DER RICHTIGE STECKER

Die Road-Serie setzt auf hochwertige Stecker der Firma Neutrik, die sich auf dem Markt als qualitativ hochwertiger Standard durchgesetzt haben. Während XLR-Kabel in der Regel während des Auftritts nicht umgesteckt werden, sieht das bei Instrumentenkabeln für Gitarren und Bässe ganz anders aus.

Hierfür gibt es in der ROAD-Serie Klinkenstecker, die je nach Instrument entweder gerade (CRI PP) oder rechtwinklig (CRI PR) ausgeführt sind. Besonders Gitarristen sollten je nach Gitarrenmodell Wert auf die Ausführung legen.

Insbesondere wenn der Musiker mal auf sein eigenes Kabel tritt. Eine interessante Erfindung ist der Silent Plug von Neutrik, der durch einen Mechanismus knackfreies Ein- und Ausstöpseln ermöglicht, was nicht nur den Tontechniker freut, sondern auch die Ohren des
Publikums schont. Solange das Kabel nicht fest in der Buchse sitzt, ist der Kontakt unterbrochen und es gelangt kein Signal durch. Die Road-Serie bietet mit dem Kabel CRI PP-Silent eine gerade Version und mit dem CRI RP-Silent eine abgewinkelte Variante an, bei der jeweils eine Seite mit dem Silent Plug bestückt ist.

NUR QUALITÄTSKABEL EINSETZEN

Minderwertige Kabel können den ganzen Auftritt buchstäblich sprengen. Gerade bei der Masse an Kabeln, die auf einer Bühne verlegt sind, ist es während der Show oft das sprichwörtliche „Nadel im Heuhaufen“-Suchen, um den Übeltäter ausfindig zu machen.

Also sollten lieber ein paar Euro mehr in zuverlässige Kabel, wie die der Road-Serie von Cordial, investiert werden.

Ob ein Kabel für mehrere hundert Euro im Studio wirklich immer besser klingt, ist ein Thema für sich. Auf der Bühne hingegen sind solche meist marginalen Sound-Unterschiede nicht relevant. Viel wichtiger ist hier eine gute Abschirmung, damit es keine störenden Einstreuungen gibt.

KABEL BESCHRIFTEN

Leitungen, die irgendwo ins Nirwana führen, weil sie von unterschiedlichen Helfern verlegt worden sind und sich dann nicht mehr zuordnen lassen, kosten oft wertvolle Zeit beim Aufbau.

Es macht sich immer bezahlt, die eigenen Kabel nicht nur zu kennzeichnen, damit keine Verwechslung entsteht, sondern diese auch an beiden Steckern zu nummerieren oder auf andere Weise voneinander unterscheidbar zu machen.

So muss niemand unter die Bühne krabbeln und so lange am Stecker ruckeln, bis der Tonkutscher weiß, welches Ende dazu gehört. Bei konstanter Besetzung kann sogar eine genaue Bezeichnung helfen, damit jeder Helfer weiß, wo das Kabel verlegt werden soll. Das spart eine Menge Zeit und kostet fast nichts. Farbiges Klebeband oder Schrumpfschlauch reicht zu diesem Zweck vollkommen aus.

ADAPTER VERMEIDEN

Ein Dorn im Auge jedes professionellen Bühnentechnikers sind Kabel, die mit Adaptern zweckentfremdet werden.

Auf diese Lösung sollte nur dann zurückgegriffen werden, wenn es keine andere Alternative gibt. Schließlich sind Materialien und der Kabelquerschnitt für bestimmte Einsatzgebiete entwickelt worden. **Ein Mikrofon sollte also nicht mittels Adapter in einen Klinken-Eingang des Mischpults „gepfercht“ werden**, der eigentlich für Line-Signale ausgelegt ist.

Für symmetrische Verbindungen, wie es bei XLR-Mikrofonkabeln der Fall ist, empfiehlt sich in der Road-Serie das CRM FM-BLACK, das ebenfalls mit hochwertigen Neutrik-Steckern versehen ist.

Gerade bei XLR-Kabeln kommt während der Jahre oft ein Sammelsurium an unterschiedlichen Typen und Herstellern zusammen. Wer dieses Kabel einmal in der Hand hält, wird sowohl an der Verarbeitung als auch an der Haptik spüren, was dieses Kabel alles aushalten kann.

MODERNE LAUTSPRECHER-KABEL EINSETZEN

Während früher in der PA-Technik noch XLR- oder Klinken-Verbindungen für Lautsprecherkabel herhalten mussten, **hat sich mittlerweile Speakon als Standard etabliert.**

Vorteil dieses Steckers ist nicht nur die sichere Verbindung durch einen ausgeklügelten Drehmechanismus, sondern auch die Fähigkeit mehr als zwei Adern in einem Kabel zu vereinen. So können auch vier Adern mit nur einem Kabel verbunden werden (wie etwa mit dem Cordial CRL LL4). Die Road-Serie hat mit dem CRL LL ein entsprechendes Kabel für härteste Einsatzgebiete zu bieten, mit dem eine sichere Verbindung zwischen Verstärker und einer passiven Box gewährleistet ist. Mit einem Querschnitt von 2 x 2,5 mm² und einer speziellen Kupferlegierung lassen sich hohe Lasten mit diesem Kabel übertragen.

Bei Gitarren- und Bass-Verstärkern werden dagegen immer noch Klinkenstecker für die Verbindung benutzt. Hier gilt es, niemals ein Instrumentenkabel für solche Verbindungen zu nutzen, da dieses keine zwei Adern hat.

world of plastic.net

HOMEMADE

// 4 SEQUENZER
// EIGENE WAVETABLES ERZEUGEN
// VOWEL-FILTER
// 3 LFOS

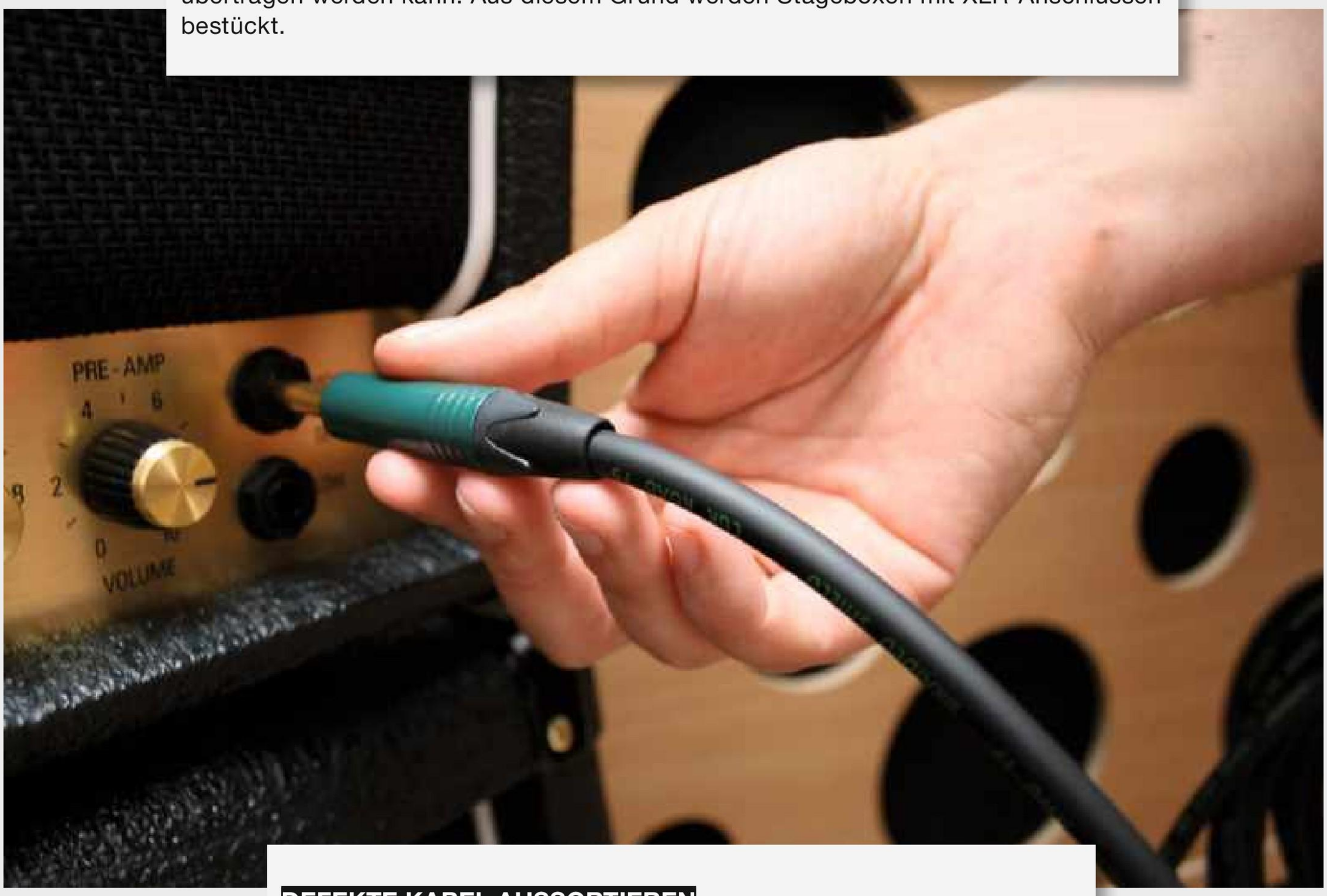
MADE FOR HOMIES

TASTY! EXKLUSIVE FÜR KEYS
WWW.PPVMEDIEN.DE/SAWSAGE

DI-BOXEN BEI LANGEN KABELWEGEN

Damit es nicht brummt, sollten unsymmetrische Kabel nicht zu lang sein. Ein 20 Meter langes Klinkenkabel (Monoklinke) ist eine unsymmetrische Verbindung und durch ihre physikalischen Eigenschaften anfällig für elektrostatische Einflüsse, was sich in der Praxis mit einem Brummen bemerkbar macht.

Hier sollte unbedingt eine DI-Box eingesetzt werden. Eine Faustregel geht von maximal 10 Meter langen unsymmetrischen Kabeln aus. Eine DI-Box macht aus einem unsymmetrischen Signal (beispielsweise Mono-Klinke oder Cinch) ein symmetrisches Signal, welches problemlos mit einem XLR-Kabel über deutlich größere Distanzen übertragen werden kann. Aus diesem Grund werden Stageboxen mit XLR-Anschlüssen bestückt.



DEFEKTE KABEL AUSSORTIEREN

Zu guter Letzt noch der Rat, defekte Kabel, die einen Wackelkontakt besitzen oder gar kein Signal mehr durchlassen, sofort auszusortieren. Noch besser ist es, gleich den defekten Stecker bei einem Wackelkontakt abzuschneiden. Sonst wandert das Kabel wieder zurück zwischen die anderen und sorgt beim nächsten Auftritt erneut für Stress.

Bei einem Wackelkontakt muss oft nur die Lötstelle repariert oder der Stecker ausgetauscht werden, was auch nicht besonders kostspielig ist.
Liegt ein Kabelbruch vor, macht es keinen Sinn mehr, das Kabel weiterhin zu benutzen. Ist dieser Bruch offensichtlich, besteht immer noch die Möglichkeit, aus einem langen Kabel zwei kürzere zu fertigen.

PPVMEDIEN

Komponieren Aufnehmen & Mischen mit Cubase LE 12

Jetzt gleich bestellen

www.ppvmedien.de +49 8131 565565 bestellung@ppvmedien.de #

PROFIS VOR ORT

DIE KEYS-FACHHÄNDLER

PLZ-BEREICH 0

Musikhaus Korn Dresden
Alaunstr. 13a
01099 Dresden
Tel.: 0351/5635671
Fax: 0351/5635673
info@korn.eu, www.korn.eu

Musikhaus Korn Leipzig
Simildenstr. 2
04277 Leipzig
Tel.: 0341/3032682
Fax: 0341/3032683
info@korn.eu, www.korn.eu

Music and More Group GmbH
An der Harth 6
04416 Markkleeberg
Tel.: 0341/35022-306
Fax: 0341/35022-308
info@musicandmorestore.de
www.musicandmorestore.de

Quick Audio
An der Harth 6 e
04416 Markkleeberg
Tel.: 0341/35022-306
Fax: 0341/35022-308,
kontakt@quickaudio.de
www.quickaudio.de

Musikhaus Korn
Thomas-Müntzer-Str. 4
04758 Oschatz
Tel.: 03435/988010
Fax: 03435/988019
info@korn.eu
www.korn.eu

PLZ-BEREICH 1

Digital AudionetworX
Gubener Straße 21,
10243 Berlin
Tel.: 030/44328539
info@da-x.de, www.da-x.de

just music Berlin
Oranienstr. 140-142
10969 Berlin
Tel.: 030/887755-0
berlin@justmusic.de
www.justmusic.de

Schneiders Laden GmbH
Skalitzerstr. 135a
10999 Berlin
Tel. 030/97894131
www.schneidersladen.de

Music Point
Herrn Klaus-D. Krause
Alt-Kaulsdorf 18
12621 Berlin
Tel.: 030/5301870
Fax: 030/64090920
info@musicpoint-berlin.de
www.musicpoint-berlin.de

Shop2Rock Gbr
Zierker Str. 9
17235 Neustrelitz
Tel.: 03981/236900
Fax: 03981/2369010
info@shop2rock.de

Music Eggert
Heinrich-Mann-Str./Ecke
Mecklenburgstr. 11–13
19053 Schwerin
Tel: 0385/5507887
Fax: 0385/5507495

PLZ-BEREICH 2

Pro Musik Uwe Hopp e. K.
Neue Sülze 21
21335 Lüneburg
Tel.: 04131/2206465
www.promusic-shop.de

MMH Musik Markt Hamburg Prof. Audio Equipment GmbH
Königstr. 1–3
22767 Hamburg
Tel.: 040/355451-0
Fax: 040/ 355451-5
info@musikmarkthamburg.de
www.musikmarkthamburg.de

Soundhaus Lübeck,
Schwertfegerstraße 21
23554 Lübeck
Tel.: 0451/477071
Fax: 0451/44610
info@soundhaus.de
www.soundhaus.de

PLZ-BEREICH 3

PPC Music GmbH
Alter Flughafen 7a
Kundeneingang:
Eckener Str. 1a
30179 Hannover
Tel.: 0511/679980
Fax: 0511/67998599
keys@ppc-music.de
www.ppc-music.de

PLZ-BEREICH 4

Musicland Gladbeck
Beethovenstrasse 4
45966 Gladbeck
Tel: 02043-318989
Tel: 02043-318980
info@musicland-gladbeck.de
www.musicland-gladbeck.de

Otto's Musikladen
Herrn Otto Flögel
Marktplatz Osterfeld 18
46117 Oberhausen
Tel.: 0208/892534
Fax: 0208/894841
info@ottosmusikladen.de
www.ottosmusikladen.de

BACKBEAT MUSIC
Hauptstr. 13
46244 Bottrop-Kirchhellen
Tel.: 020 45/40 26 80
Fax: 020 45/40 26 82
mail@backbeat-music.com
www.backbeat-music.com

Tonart
Jörg Maier
Goldstr. 4
47051 Duisburg
Tel.: 0203/4406446
Fax: 0203 4406448
info@tonart-du.de
www.tonart-du.de

Elevator DJ Mailorder
Schuckertstr. 28
48153 Münster
Tel.: 0251/6099311
Bestellfax: 0251/6099344
info@elevator.de
www.elevator.de

Musik Produktiv
Fuggerstr. 6
49479 Ibbenbüren
Tel.: 05451/909-0
Fax: 05451/909-109
www.musik-produktiv.de

PLZ-BEREICH 5

MUSIC STORE professional GmbH
Istanbulstr. 22–26
51103 Köln
Tel.: 0221/8884-0 Fax:
0221/8884-2500
noten@musicstore.de
www.musicstore.de

Musik Grünebaum
Lethmather Str. 89
58239 Schwerte
Tel.: 02304/9529930
service@musik-gruenebaum.de
www.musik-gruenebaum.de

PLZ-BEREICH 6

session Frankfurt
Hanauer Landstrasse 338
60314 Frankfurt
Tel: 06227/603-0
info@session.de
www.session.de

Cream Music B. Hummel oHG
Taunusstr. 43
60329 Frankfurt
Tel.: 069/234536
Fax: 069/24248948
kontakt@cream-music.com
www.cream-music.com

Six + Four GmbH
Im Hessenland 14L
66280 Sulzbach
Tel.: 06897/924940
Fax: 06897/569769
www.session.de

Recordingladen
Gewerbepark St. Leon Rot
Lanzstr. 3
68789 St. Leon-Rot
Tel.: 06227/3847760
Fax: 06227/3847762
info@recordingladen.de
www.recordingladen.de

session Walldorf
Wiesenstrasse 4
69190 Walldorf
Tel: 06227/603-0
info@session.de
www.session.de

PLZ-BEREICH 7

Soundland GmbH
Schorndorfer Str. 25
70736 Fellbach
Tel.: 0711/510980-0
Fax: 0711/510980-99
soundland@soundland.de
www.soundland.de

Rock Shop GmbH
Am Sandfeld 21
76149 Karlsruhe
Tel.: 0721/97855-0
Fax: 0721/97855-199
rockshop@rockshop.de
www.rockshop.de

Mister Music GmbH Professional Equipment
Brambach 29
78713 Schramberg
Tel.: 07422 99100
Fax: 07422 53263
info@mistermusic.de
www.mistermusic.de

Midiland Musikinstrumentensoftware
Gewerbestr. 20
77731 Willstätt
Tel.: 07854/96090
office@midiland-pro.de
www.midiland-pro.de

PLZ-BEREICH 8

Hieber-Lindberg GmbH
Sonnenstr. 15
80331 München
Tel.: 089/55146-0
Fax: 089/55146-10
kontakt@hieber-lindberg.de
www.hieberlindberg.de

Musik-Eck
Corneliusstr. 2
80469 München
Tel: 089/2603825
Fax: 089/2607835

Musikhaus Wörl
Roggensteinerstr. 18
82140 Olching
Tel.: 08142/18773
Fax: 08142/3489

PLZ-BEREICH 9

Musik Wittl
Hohenfelserstr. 41
92331 Parsberg
Tel.: 09492/600190
Fax: 09492/6001920
info@musik-wittl.de
www.musik-wittl.de

Musikhaus Thomann Profi Equipment
Hauptstr. 30
96138 Burgebrach/ Treppendorf
Tel.: 09546/92230
Fax: 09546/677

Keysworld
Lohrer Str. 48
97833 Frammersbach
Tel.: 09355/99910
Fax: 09355/99912
info@keysworld.de
www.keysworld.de

J & M Musikland
Juri-Gagarin-Ring 27 -29
99084 Erfurt
Tel.: 0361 602059-0
info@musikland-online.de
www.musikland-online.de

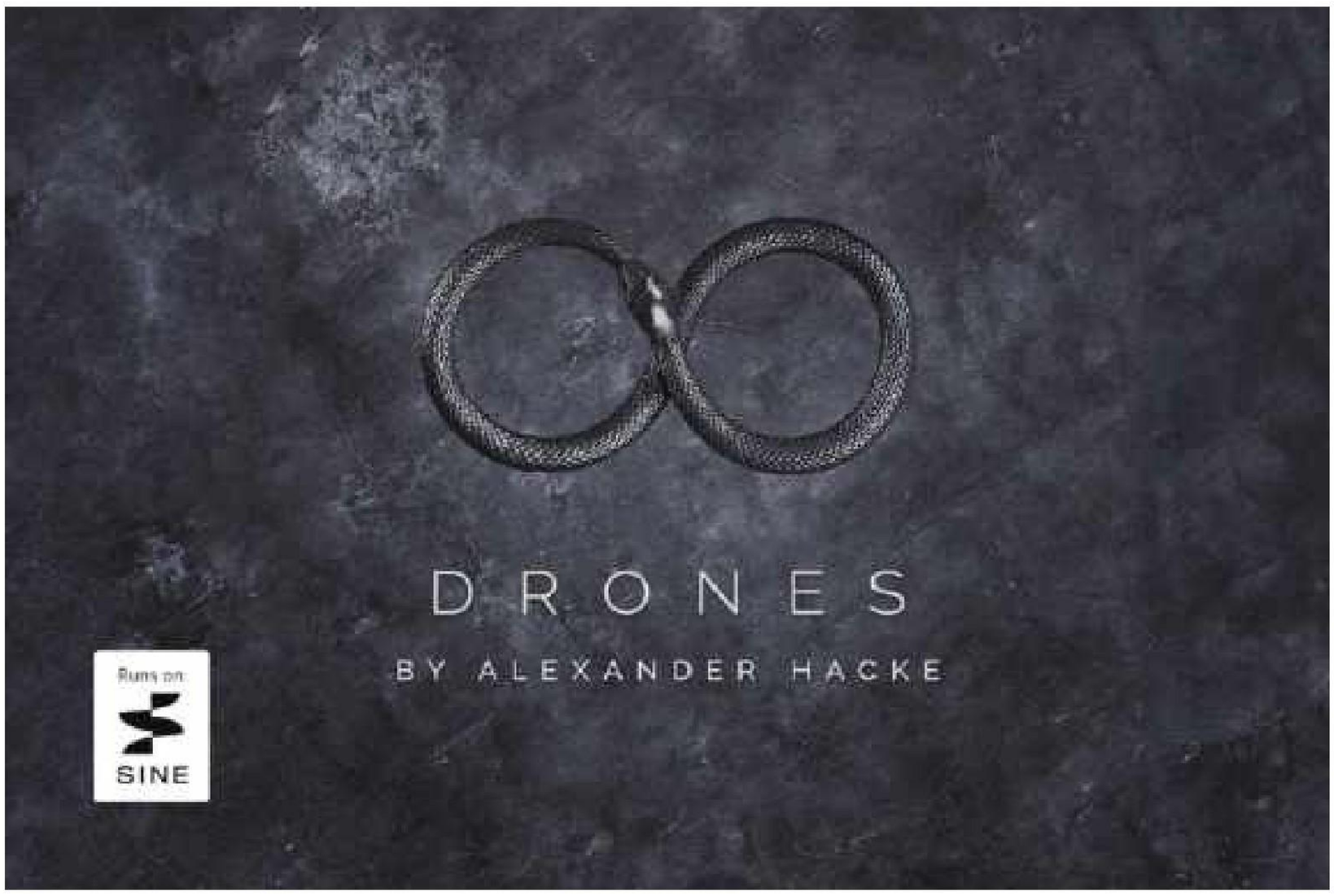
SCHWEIZ

Stoffler Musik AG
Theaterstr. 7
CH-4051 Basel
Tel.: 0041/61/2259151
Fax: 0041/61/2259150
www.stofflermusik.ch

A-Zulauf Musikinstrumente
Buchserstr. 17
CH-5000 Aarau
Tel.: 0041/62/8230121
Fax: 0041/62/8230171
www.a-zulauf.ch
rainer@a-zulauf.ch

ÖSTERREICH

Friendly House
Wiedner Hauptstr. 39
A-1040 Wien
Tel.: 0043/1/5034503
Fax: 0043/1/5039899
office@friendlyhouse.at
www.friendlyhouse.at



WIR VERLOSEN:

ORCHESTRAL TOOLS DRONES

by Alexander Hacke

Im Wert von 189 EUR

Diese in Zusammenarbeit mit dem Experimentalmusiker Alexander Hacke (Einstürzende Neubauten, hackedepicciotto) entwickelte 362 GB große Sample-Kollektion bietet komplexe, akribisch aufgenommene Drones. Die intuitiv spielbaren Sounds sind sehr lang (circa 1 Minute) und wurden von Sascha Knorr sowie Timo Loosli sorgfältig gestaltet – eine perfekte Grundlage für Scores, Atmosphären, Ambient-Tracks, Meditation und mehr. Die zahlreichen enthaltenen Instrumente (Gitarren, Celli, Steelcaster, Didgeridoo, Ebow Piano etc.) wurden in der Teldex Scoring Stage und dem Silent Green in Berlin aufgenommen.

Die KEYS-Redaktion wünscht viel Glück!

VERLOSUNG

KEYS VERLOSUNG

JETZT MITMACHEN **UND GEWINNEN**

Nehmt an der Verlosung teil – entweder per Post oder umweltfreundlich und kostengünstig über unser Teilnahmeformular auf **www.keys.de/gewinnspiele.**

PPVMEDIEN GmbH
Kennwort: Drones
Redaktion KEYS, Postfach 57
D-85230 Bergkirchen

Teilnahmeschluss: 26.04.2023
(Datum des Poststempels oder Online-Teilnahme).
Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

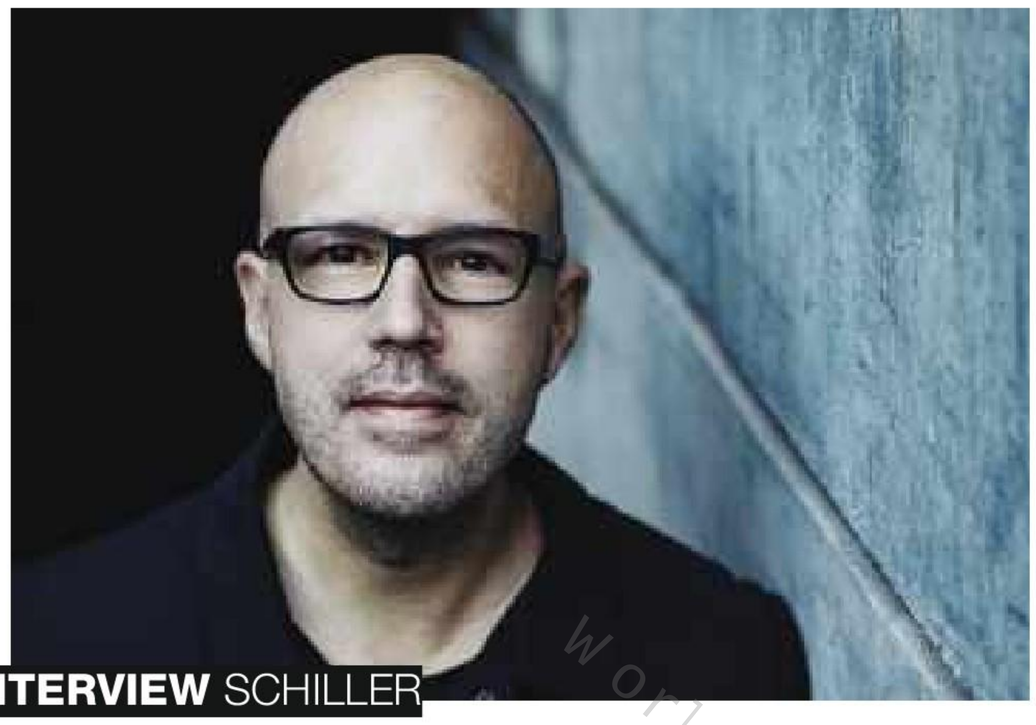
Feste und freie Mitarbeiter der PPVMEDIEN GmbH sowie deren Angehörige dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, eine Auszahlung des Gewinns ist nicht möglich.

VORSCHAU

KEYS 05/2023

ERSCHEINT AM 27.04.2023

unter anderem mit diesen Themen:



INTERVIEW SCHILLER

Foto: Annemone Taake

TEST ORCHESTRAL TOOLS DRONES

TEST AVANTONE PRO BV-1 MKII

Die KEYS-Redaktion bemüht sich um höchste Aktualität. Wir bitten daher um Verständnis, falls sich angekündigte Themen verschieben.

ANZEIGENINDEX

K & M König & Meyer GmbH & Co. KG	23	PPVMEDIEN	U3, 9, 11, 12, 13, 45, 55, 57, 61, 77, 79
Magix AG	21		
MUGENT Music Software GmbH	63	TASCAM	U2
MUSIC STORE	U4, 3, 26, 27	Toontrack Music	37

KEYS www.keys.de, red@keys.de

erscheint monatlich bei

PPVMEDIEN
we communicate music

PPVMEDIEN GmbH
Postfach 57, 85230 Bergkirchen
Telefon +49 (0) 81 31/56 55-0, Fax: +49 (0) 81 31/56 55-10
www.ppvmedien.de, info@ppvmedien.de, abo@ppvmedien.de

Geschäftsführung Thilo M. Kramny

REDAKTION

Chefredakteur (verantwortlich für den redaktionellen Teil)
Florian Friedman, florian.friedman@ppvmedien.de

Redaktionelle Mitarbeiter
Ulf Kaiser, Carl-Philipp Schmeller, Gerald Dellmann, Christoph Klüh, Christoph Spendel, Oliver Strosetzki, Manuel Knigge, Michael Hennig, Pascal Dreyer, Mark Moody, Bernd Kistenmacher, Stephan Kuczera, Patryk Maciejewski u. a.

Marketing
Michael Riedlberger, michael.riedlberger@ppvmedien.de

ANZEIGEN

Anzeigengesamtleitung
David M. Bauer, david.kramny@ppvmedien.de

Anzeigenabwicklung
Gesa Wünscher, dispo@keys.de

Anzeigenverkauf
Ramona Jänicke, ramona.jaenicke@ppvmedien.de

Büro USA Joe Statuto
603 Haven Lane, Clarks Summit, PA 18411 - USA
Phone: +1 570 5 8747 34; Cellphone: +1 570 6 0411 11
jostat@hotmail.com

Büro Japan Japan Music Trade Co., Ltd., 4th Floor, Gakki-Kaikan, 2-18-21, Soto-kanda, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0021
Phone: +81 332 5174 91, Fax: +81 332 5187 44

Büro China Melanie Xu
MICE CULTURAL DIFFISION (Shanghai) Co. Ltd.
12 F, 15FI. Yongtai Rd. Pudong, Shanghai, CHINA
Phone: +86 1812 1212 826, Mail: olivia126@126.com

Gültig ist die Anzeigenpreisliste Nr. 35 vom 01.01.2022

DRUCK | GESTALTUNG | VERTRIEB | ABO

Druck Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG,
Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

Art Director Christoph Zettel

Layout/Gestaltung Cathleen Schellenberg

Vertrieb MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim , Tel.: +49 (0) 89/319 06-0,
Fax: +49 (0) 89/319 06-113, info@mzv.de, www.mzv.de

Abo-Verwaltung und -Vertrieb, Leserservice, Nachbestellung von Einzelheften Gizem Öztürk
Tel.: +49 (0) 81 31/56 55-65, Fax: +49 (0) 81 31/56 55-10
E-Mail: abo@ppvmedien.de

PREISE | INFORMATION

Copyright bzw. Copyright-Nachweis für alle Beiträge bei der PPVMEDIEN GmbH. Nachdruck, auch auszugsweise, sowie Vervielfältigungen jeglicher Art nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für unverlangte Einsendungen übernimmt der Verlag keine Gewähr. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung des Verlages wieder.

Einzelbezugspreis 8,90 EUR
Jahresabonnement Inland 89,90 EUR
Jahresabonnement Ausland 89,90 EUR (zzgl. 12,60 EUR Versand)
Schüler- und Studentenabonnement Inland 62,90 EUR
Schüler- und Studentenabonnement Ausland 62,90 EUR
(zzgl. 12,60 EUR Versand)
KEYS wird auf 100 % chlorfrei gebleichtem Recycling-Papier gedruckt.

Bei der PPVMEDIEN GmbH erscheinen auch die Zeitschriften Recording Magazin, SOUNDCHECK, DrumHeads!!, Guitar, Guitar acoustic, tastenwelt, PMA, Das Musikinstrument, SOUNDCHECK MesseMagazin, LPI Lighting Press International, Licht+Wohnen, FliegerRevue, FliegerRevueX, FliegerRevue AERODaily, sowie die Buchreihen der PPVMEDIEN Fachbuch und Edition Bochinsky. Vertrieb für The Strad für Deutschland, Österreich, Schweiz.

Veröffentlichung gemäß § 8 Gesetz über die Presse (Bayern).

ISSN 1860-420X,

HRB 73930 München

PRESSE & BUCH IM BAHNHOF

SOMM NAMM

TASTEN ▼ | STREICHER ▼ | BLÄSER ▼ | SAITEN ▼ | VOKAL ▼ | RHYTHMUS ▼ | BAND, ENSEMBLE & ORCHESTER ▼

meine **Musik** meine **Noten**

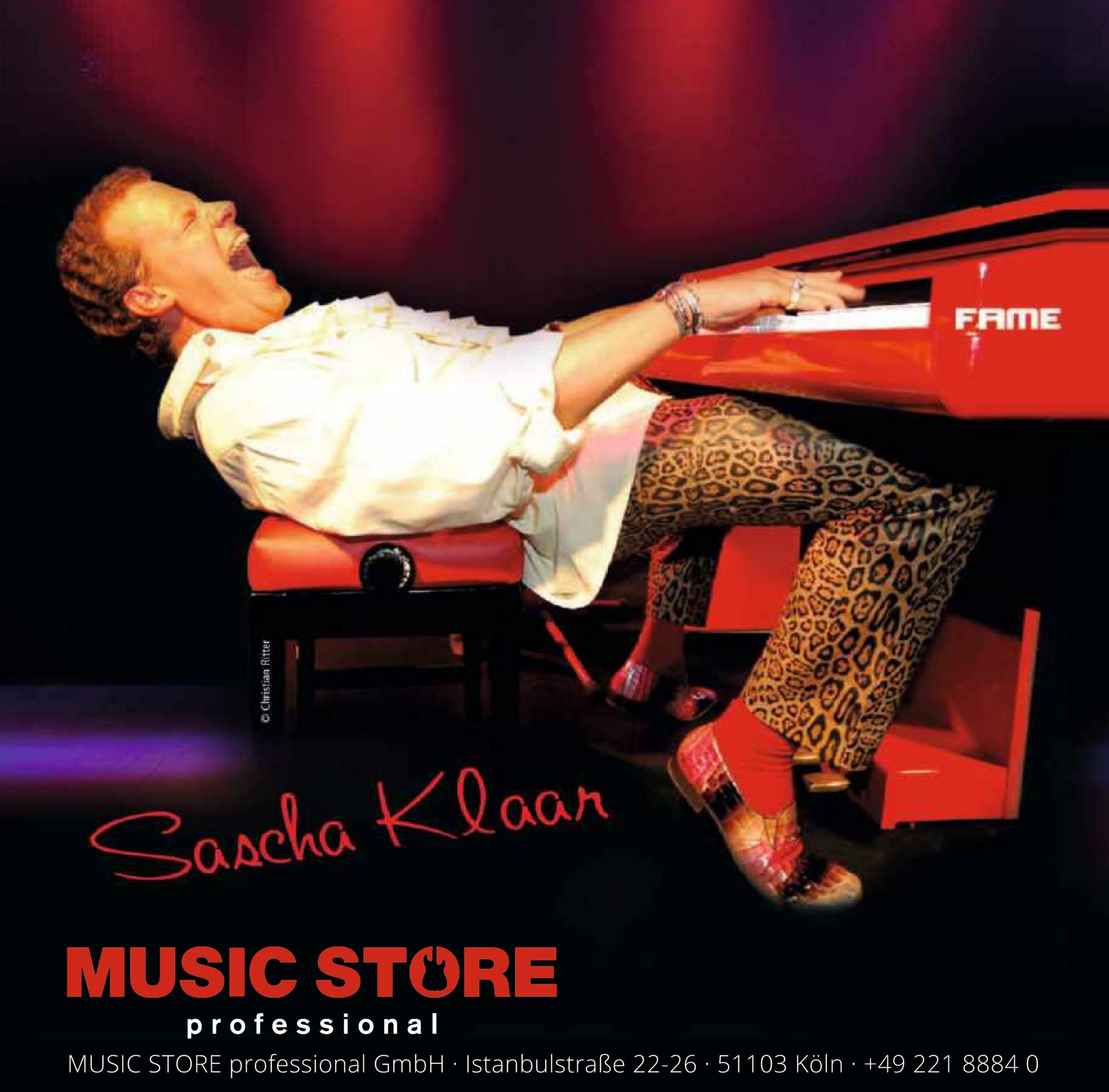
Mein persönlicher Notenshop

› Top-Beratung
› 450.000 Notentitel

JETZT EINFACH **ONLINE** BESTELLEN

meinnotenshop.de

FAME
STAGEPIANOS



MUSIC STORE
professional

MUSIC STORE professional GmbH · Istanbulstraße 22-26 · 51103 Köln · +49 221 8884 0